II 75863

IMAGINEA ȘI CREATIVITATEA VIZUAL-PLASTICĂ

Vasile Cioca



LIMES

VASILE CIOCA născut la Dej, în 9 ianuarie 1949. Absolvent al Facultății Pedagogice de Arte Plastice Cluj. Licențiat în Muzeologie-profesor de desen -- Inst. De Arte Plastice N. GRIGORESCU București. Doctor în psihologie. A fost profesor de educație vizual-plastică la mai multe școli din Galați, la Liceul Pedagogic Gheorghe Lazăr din Cluj-Napoca și muzeograf la Muzeul de Artă Vizuală din orașul de la Dunăre. Actualmente este lector la Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, Departamentul de Pregătire a Personalului Didactic, titular al cursului Educația vizual-plastică. Arii de interes: creativitatea vizual-plastică, didactica educației vizual-plastice, rolul vizualității / imaginii în structurarea ființei umane, comunicarea prin imagine.

De același autor:

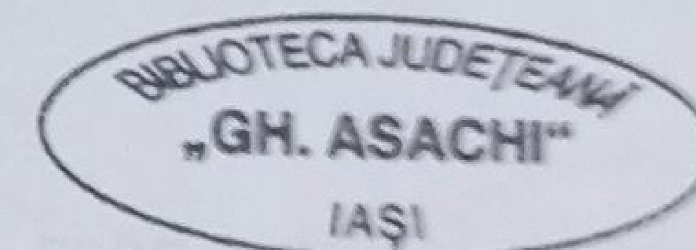
Despre situațiile vizual-plastice în Experiență Umană, imagine artistică, creativitate vizual-plastică (coordonator Gheorghe Buș), Editura Dacia, 2003;

Educație vizual-plastică, caiet de lucrări, Eurodidact, Cluj-Napoca, 2005;

Jocul de-a arta, Editura Limes, Cluj-Napoca, 2007.

VASILE CIOCA

IMAGINEA ȘI CREATIVITATEA VIZUAL-PLASTICĂ



Editura LIMES
Cluj-Napoca, 2007

820804

CUPRINS

Capitolul 1: CREATIVITATEA ....
1.1. CREATIVITATEA GENERALĂ ŞI SPECIFICĂ 9
1.2. IMAGERIA ŞTIINŢIFICĂ ŞI ARTELE VIZUALE 9
1.2.1. EXPLORAREA FORMELOR ÎN ŞTIINŢA CONTEMPORANĂ ŞI ARTELE VIZUALE 40
1.3. SURSELE CREAŢIEI/CREATIVITĂŢII VIZUAL-PLASTICE 43 50

Capitolul 2: IMAGINEA 68
2.1. IMAGINEA... 68
2.1.1. TIPOLOGIA IMAGINILOR 71
2.1.2. IMAGINILE - PRINCIPALA SURSĂ A CREAŢIEI VIZUAL-PLASTICE..76
2.2. UMBRA, OGLINDIREA ŞI IMAGINILE PLASTICE.......................81
2.2.2. METODE CREATIVE CARE EXPLOATEAZĂ UMBRELE ŞI OGLINDIRILE 93
2.3. IMAGINEA PERCEPTIVĂ ŞI IMAGINEA VIZUAL-PLASTICĂ 94
2.3.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINEA PERCEPTIVĂ 108
2.4. IMAGINEA MINTALĂ, IMAGINEA PERCEPTIVĂ ŞI IMAGINEA VIZUAL-PLASTICĂ FIZICĂ... 112
2.4.1. METODE CREATIVE CARE EXPLOATEAZĂ IMAGINEA MENTALĂ ŞI IMAGINEA PERCEPTIVĂ.................................120
2.5. VISUL ŞI ARTA SUPRAREALISTĂ... 126
2.5.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINILE ONIRICE..137
2.6. IMPRESIONIŞTII, SENZAŢIA ŞI IMAGINEA RETINIANĂ 141
2.6.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ DIFERITE SENZAŢII.. 149
2.7. EXPRESIONISMUL, SALVADOR DALI ŞI HALUCINAŢIILE151 ... 156
2.8. FOTOGRAFIA ŞI PICTURA ....
2.8.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ FOTOGRAFIA 167 167
2.9. IMAGINEA FILMICĂ ....
2.9.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINEA FILMICĂ 175
2.10. IMAGINEA CA IMAGINE TEHNICĂ ŞI VIDEOSFERA CONTEMPORANĂ 176

2.11. DESENELE COPIILOR, A LE BOLNAVILOR PSIHICI ȘI IMAGINILE ARTISTICE-PLASTICE 179

Capitolul 3: IMAGINEA ȘI EDUCAȚIA VIZUAL-PLASTICĂ 188
3.1. IMAGINEA - PERSONAJ PRINCIPAL ÎMPREUNĂ CU ELEVUL ÎN EDUCAȚIA VIZUAL- PLASTICĂ 188
3. 2. ANALIZA MEDIUMULUI REPREZENTĂRII ȘI SCARA ICONICITĂȚII IMAGINII (REPREZENTĂRII) 189
3. 3. ELEVII ȘI IMAGINILE VIZUAL-PLASTICE 194
3.3.1. COMUNICAREA PRIN IMAGINE 196
3.3.2. TIPURI DE LECTURĂ/ANALIZĂ A IMAGINII VIZUAL-PLASTICE 211
3.3.3. STUDIEREA ȘI EXERSAREA LIMBAJULUI PLASTIC. PREMISĂ PENTRU LECTURA IMAGINII PLASTICE 221
3.3.4. COMPOZIȚIA VIZUAL- PLASTICĂ ȘI LECTURA OPEREI DE ARTĂ 242
3.4. STUDIUL STRUCTURILOR NATURII ȘI PROBLEMA ANALIZEI CALITĂȚILOR VIZUAL-PLASTICE CA SURSE INTERPRETATIVE ALE IMAGINII ARTISTICE 249

BIBLIOGRAFIE 262

INTRODUCERE

În plin postmodernism, trăim într-o lume dominată de vizual, populată în exces cu imagini de diferite feluri, aparţinând interiorităţii umane sau exteriorităţii obiectuale, dar mai ales intervalului, construind de fapt legături/relaţii, mai mult sau mai puţin fluide, mai mult sau mai puţin evidente, dar întotdeauna existente între cele două universuri, constituind o adevărată imagerie: desene de copii şi artişti, fotografii, imagini de presă, picturi, reclame, afişe, spoturi publicitare, filme, imagini tv în direct, imagini digitale, ilustraţii, timbre, bancnote, ambalaje garnisite cu imagini, semne de circulaţie, umbre, oglindiri, imagini urme, imagini video, radiografii, encefalograme, seismograme, imagini tridimensionale (mulaje, statui, holograme, bazoreliefuri etc.), diagrame, pictograme, logo-uri, hărţi, scheme, siluete, imagini microscopice, în infraroşu etc., ca imagini exterioare/obiectualizate. Pe lângă aceste imagini exterioare sau devenite exterioare o bună parte dintre ele, în marea lor majoritate construite de om cu mâinile sau cu ajutorul diferitelor aparate, noi mai avem acces, simţim, cunoaştem, gândim şi imaginăm, uneori chiar suferim (imaginile patologice) la/prin imagini interne: imagini perceptive, fantasme, imagini mentale, imagini hipnagogice, halucinaţii, imagini delirant-halucinatorii, heautoscopii, metamorfoze corporale, pareidolii, imagini onirice, imagini eidetice etc. Dar şi unele şi celelalte sunt relativ externe sau interne, marea lor majoritate întrunind condiţia intervalului, căci prin intermediul lor luăm cunoştinţă de noi înşine şi percepem realul. Sfera imaginilor dă naştere unui dublu care se interpune între om şi lume, participând inevitabil cu ceva la fiecare din aceste universuri. Desigur, lumea nu se reduce doar la imagini, fie ele externe/fizice sau interne/psihice; ea mai este populată cu o mulţime de obiecte, cele mai multe construite de om, dar şi cu obiecte/elemente naturale, cu fiinţe umane, cu sunete şi cuvinte, cu miresme şi gusturi. Dar în această lume populată cu aceste stranii alcătuiri numite fiinţe, lucruri, oameni, mirosuri, gusturi, sunete, cuvinte şi imagini/reprezentări, ultimele tind să prolifereze tot mai mult, să ne acapareze, înlocuind treptat contactul nostru direct tactil/olfactiv/ vizual/auditiv cu lumea reală. Şi dacă tot mai mult timp din timpul nostru diurn şi nocturn este ocupat, invadat după unii autori (Sartori 2005) de imagini, fie ele interne, externe sau intervalice, şi dacă ne relaţionăm cu lumea reală tot mai mult prin intermediul imaginilor, nu e firesc să ne întrebăm mai mult, mult mai mult, despre ce este această alcătuire ciudată, despre educaţie şi imagine, despre

creativitate şi imagine, despre comunicarea prin imagine, despre imaginile artistice şi relaţiile acestora cu celelalte imagini, despre receptarea imaginilor artistice, despre imagine şi cunoaştere, despre imagine şi vis, despre manipularea prin imagine, despre imageria ştiinţifică şi relaţiile ei cu imaginile artistice, despre imaginile patologice şi relaţiile acestora cu imaginile artistice, despre noile imagini şi videosfera contemporană etc.?

Studiul nostru este o mică incursiune prin lumea imaginilor şi a întrebărilor pe care acestea le incită în noi, făcută cu precădere din perspectiva creativităţii, mai ales a creativităţii vizual-plastice, şi din perspectivă psihopedagogică, ţinta noastră fiind mai ales profesorii de educaţie vizuală şi studenţii de la arte vizuale. Studiul nostru este într-un fel şi o modestă introducere în educaţia vizuală, fiindcă abordăm diferite tipuri de imagini cu caracteristicile lor specifice, dar şi diferitele relaţionări între aceste imagini naturale, psihice, tehnice, infantile, patologice şi imaginile artistice, precum şi aspecte ce ţin de potenţialul comunicativ şi seductiv al imaginii, şi nu în ultimă instanţă complexa problemă a receptării imaginii artistice.

Cartea conţine şi unele sugestii, metode, jocuri, exerciţii, algoritmi etc. de abordare, descoperire, jucare, exersare, învăţare, receptare şi explorare creativă a diferitelor imagini vizuale în câmpul educaţional.

Considerăm că pe tărâm educaţional, în special în cadrul educaţiei vizual-plastice, ar trebui extinse, diversificate zonele de explorare estetică şi jucare creativă, neînpotmolindu-ne doar la imaginile grafice, picturale, sculpturale. Pot fi explorate şi exploatate creativ toate tipurile de imagini artistice (fotografia clasică şi digitală, filmul, imaginea video, imaginea tv., inclusiv imaginea prelucrată pe computer care generează realitatea virtuală), precum şi numeroase alte imagini (perceptive, mintale, onirice, oglindirile, tehnoştiinţifice, halucinaţiile, umbrele, imaginile urmă, imaginile patologice etc.).

Dacă nu vom extinde şi complexifica câmpul de explorare, jucare, înţelegere, cunoaştere a imaginilor şi a relaţiilor acestora cu lumea reală şi cu noi înşine începând de pe băncile şcolii, atunci profeţiile lui Giovani Sartori despre video-copil ar putea să se adeverească, ajungându-se nu doar la o post-gândire, ci chiar la o mortificare mecanică:

> „Acolo unde lumea reală se schimbă şi se transformă în
> simple imagini, acestea devin la rândul lor nişte fiinţe
> reale, ce motivează eficient un comportament hipnotic „
>
> (Debord, apud Ion Manolescu, 2003)

Capitolul 1
CREATIVITATEA

1.1. CREATIVITATEA GENERALĂ ŞI SPECIFICĂ

Într-o lume pestriţă şi confuză, cu vădite tendinţe globalizante încă necomplementare cu fireşti specificaţii locale, într-o lume bântuită de violenţă, terorism, asasinate, droguri, jafuri, sexualitate, fundamentalisme şi confruntată cu grave probleme de mediu, este nevoie mai mult ca oricând de resursele inteligenţei şi creativităţii. Dar ce este de fapt creativitatea, care deşi este cercetată de peste şaizeci de ani, este încă o disciplină nematurizată, plină de controverse şi incertitudini? Creativitatea este un fenomen extrem de complex, cu numeroase aspecte, faţete, dimensiuni. Prin originea ei, natura umană este creatoare. Omul se justifică pe sine în faţa creatorului nu numai prin ispăşire, ci şi prin creaţie (Berdiaev 1966).

Problemele pe care le ridică creativitatea, natura ei, structurile şi factorii care o determină, interni şi externi (numeroşi şi la rândul lor în conexiune cu diverse structuri/stări interne şi externe) probabil ar trebui abordate din perspectiva sinergetică (Marcus S. 1986, p.279).

După Rogers (1969), adaptarea creativă naturală pare a fi singura posibilitate prin care omul poate ţine pasul cu schimbarea caleidoscopică a lumii sale. Termenul de creativitate a fost introdus în psihologie de G.W.Allport în 1938, în urma înţelegerii faptului că substratul psihic al creaţiei este ireductibil la aptitudini şi presupune o dispoziţie generală a personalităţii spre nou, o anumită organizare (stilistică) a proceselor psihice în sistem de personalitate (apud Neveanu P.1978). Termenul de creativitate înlocuieşte şi include, în urma evoluţiei cercetărilor psihologice, vechii termeni de inspiraţie, spirit inovator, talent, inventivitate, supradotare, geniu, imaginaţie, fantezie creatoare.

După unii autori (Sternberg I.R. 2005) există şapte abordări sau paradigme care au contribuit la înţelegerea conceptului de creativitate:

mistică, psihanalitică, pragmatică, psihometrică, cognitivă, socială/de personalitate și cea a confluenței teoriilor.

Oricât de misterioasă sau seducătoare ar fi, perspectiva mistică asupra creativității a pus în umbră abordările științifice, sporind și mai mult misterul fenomenului. Platon afirmă că poetul creează numai ceea ce îi dictează Muza. Socrate vorbea despre Daimon, la fel Kipling la începutul secolului XX. Individul creativ era perceput în această perspectivă, ca un recipient gol pe care ființa divină îl umplea cu inspirație, pentru ca apoi acesta să-și reverse ideile pline de inspirație divină, creând un produs dintr-o altă lume. Sternberg consideră că și abordarea pragmatică a studiului creativității a avut un impact la fel de nociv în studiul fenomenului, promotorii acestui curent întrebându-se de dezvoltarea creativității și mai puțin de înțelegerea și testarea validității ideilor lor teoretice. Celebre sunt tehnicile elaborate de Osborn (1953): brainstorming, și Gordon (1961): Sinectica. Prima stimulează oamenii să rezolve probleme descoperind cât mai multe soluții într-un mediu constructiv, nu inhibitor și critic, iar a doua stimulează gândirea creativă în principal prin recurgerea la analogii.

Abordarea psihodinamică poate fi considerată principala paradigmă a studiului creativității din secolul XX (Sternberg I.R. 2005). Freud (1991), pornind de la principiul conform căruia creativitatea este rezultatul tensiunii dintre realitatea conștientă și pulsiunile inconștiente, susținea că produsele creative ale scriitorilor și artiștilor reprezintă modalitatea lor de exprimare a dorințelor inconștiente într-o formă acceptabilă din punct de vedere social (pulsiunile inconștiente pot fi legate de putere, prestigiu, onoare, dragoste, posesiuni materiale). Kriss (1952) introduce în studiul creativității noțiunile de regresii, adaptare și elaborare. Procesul primar, de regresie adaptativă (fenomen cunoscut în biologie sub numele de paedomorfoză) implică interferența conținuturilor neprelucrate în sfera conștientă (aceste conținuturi neprelucrate pot apărea în timpul procesului de rezolvare dar mai ale în somn, în fantezii și reverii sau în cazul intoxicațiilor cu droguri și al psihozelor). Elaborarea sau procesul secundar presupune reprelucrarea și transformarea conținutului proceselor primare prin gândire controlată conștient. Kubie (1958) susține că adevărata sursă a

creativității e preconștientul, situat între realitatea conștientă și inconștientul cifrat, fiindcă, oricât de ambigue și instabile ar fi, ideile pot fi supuse interpretării.

Abordarea psihometrică a creativității, o adevărată revoluție în ceea ce privește măsurarea gândirii creative, a luat avânt și a primit consistență o dată cu cercetările lui Guilford (1950), care a propus ca fenomenul numit creativitate să fie studiat la subiecți obișnuiți prin teste scrise (creion-hârtie). Mulți cercetători au urmat îndemnul lui Guilford, astfel că testele de „gândire divergentă" au devenit în scurt timp principalul instrument de măsurare a gândirii creative, fiind o metodă convenabilă, necostisitoare de comparare a indivizilor în raport cu o scală standard de „creativitate".

Torrance (1974), preluând inițiativa lansată de Guilford, a elaborat Testele Torrance de gândire creativă, care cuprind diverse probe verbale și figurative relativ simple, care reclamă gândire divergentă și alte aptitudini de rezolvare a problemelor care au fost cuantificate în funcție de fluență, flexibilitate, originalitate și elaborare. Unele teste incluse în bateria Torrance conțin:

a. elaborarea întrebărilor: subiectul scrie toate întrebările pe care le poate concepe, pe baza unei imagini desenate;
b. optimizarea produsului: subiectul enumără posibilități de transformare a unui animal de jucărie astfel încât copiii să se joace cu ea cu mai mare plăcere;
c. utilizările originale: subiectul enumeră modalități interesante și neobișnuite de întrebuințare a unei cutii de carton;
d. cercuri: subiectul trasează câteva cercuri goale pentru a le integra apoi în diferite desene cărora le dă un titlu.

Modalitatea psihometrică a avut atât efecte pozitive cât și negative. Testele au facilitat cercetarea, furnizând un sistem de măsurare obiectiv, eficient și ușor de administrat și studiile au putut fi întreprinse pe subiecți obișnuiți. Critica adusă s-a referit la trivialitatea testelor de tip creion – hârtie, recomandându-se înlocuirea lor cu produse creative mai reprezentative, de tipul probelor scrise sau desenate (Sternberg 1986). Alte critici s-au referit la incapacitatea scorurilor de fluență, flexibilitate, originalitate și elaborare de a cuprinde sfera creativității (care nu se

reduce doar la aspecte cognitive). S-a remarcat că cercetarea psihometrică a acordat foarte puţină atenţie factorului de evaluare a procesului creativ, implicat de fiecare dată când un individ selectează sau preferă o idee sau un ansamblu de idei. Orientările psihometrice care includ şi alte elemente de rezolvare creativă a problemelor decât creaţia productivă, precum identificarea problemelor şi gândirea evaluativă, încep să prindă contur.

Abordarea cognitivă a creativităţii îşi propune să înlesnească înţelegerea reprezentărilor şi proceselor ce stau la baza gândirii creative, iniţiind atât cercetări pe subiecţi umani, cât şi simulări pe computer. Finke şi colaboratorii (1992) au propus un model (Geneplare) conform căruia există două mari etape de procesare ale gândirii creative: o etapă generativă şi una exploratoare. În etapa generativă subiectul construieşte reprezentări mentale, un fel de structuri preinventive, ale căror funcţii duc la apariţia descoperirilor creative. În etapa exploratoare funcţiile structurilor preinventive generează idei creative. O serie de procese mentale – selecţii, asociere, sinteză, transformare, transfer analogic şi reducere categorială - pot fi implicate în aceste etape de invenţie creativă. O parte din aceste procese mentale – selecţii, asociere, transfer analogic, au fost relevate şi în investigaţiile noastre privind elaborarea imaginii plastice (vezi capitolul 3.2.1. din Cioca 2007). Weisberg (1993) consideră că fenomenul creativ implică, în esenţă, procese cognitive simple apte să genereze creaţii remarcabile. El încearcă să demonstreze, pe baza studiilor de caz şi a cercetărilor de laborator, că insight-ul depinde de activarea proceselor cognitive convenţionale (precum transferul analogic) pe baza cunoştinţelor deja stocate în memoria subiecţilor. În cercetările creativităţii din perspectivă cognitivistă se observă tendinţa de ignorare sau minimalizare a rolului personalităţii sau al sistemului social. Studiile sociale privind creativitatea au pus accentul pe rolul variabilelor de personalitate, motivaţie şi mediu sociocultural ca surse ale creativităţii. Barron (1968), Mac Kinnon (1965), Gough (1979), Amabile (1983) au descoperit anumite trăsături de personalitate caracteristice indivizilor creativi. S-au identificat un număr mare de trăsături de personalitate relevante pentru creativitate: gândirea independentă, încrederea în sine, fascinaţia

complexității, orientarea estetică, asumarea riscurilor, curajul, îndrăzneala, spontaneitatea, autoacceptarea, actualizarea de sine, motivația intrinsecă. La nivel social au fost studiate influențele privind diversitatea culturală, starea de război, existența unor modele, resursele, numărul competitorilor dintr-un anumit domeniu. Abordările sociale și de personalitate ignoră sau acordă prea puțină atenție reprezentărilor mentale și proceselor ce stau la baza creativității.

În ultimele decenii s-au impus perspectivele interacționiste asupra creativității, care pornesc de la prezumția că există mai mulți factori care trebuie să conveargă la dezvoltarea creativității. Sunt de semnalat cercetările lui Stenberg (1985), Amabile (1983), Csikszentmihalyi (1996) – teoria confluenței, abordarea sistemică, teoria creativității ca invenție etc. (unele din aceste viziuni vor fi prezentate mai în detaliu pe parcurs). Teoriile interacționiste ale creativității oferă posibilitatea explicării unor factori diverşi ai creativității prin intermediul cărora se ajunge la un grad înalt de creativitate.

Vorbind despre dimensiunile creativității, Al. Roșca (1981) se întreabă dacă nu cumva creativitatea, acest fenomen extrem de complex, este de fapt un complex de fenomene (probabil o intuire a perspectivei sinergetice).

Creativitatea este, de altfel, un concept destul de vag și oarecum imprecis. Un manual de psihologie (Child 1981) descrie creativitatea ca fiind printre cele mai confuze și mai greșit folosite concepte în cadrul studiului comportamentului uman.

A crea înseamnă: a face să existe, a aduce la viață, a cauza, a genera, a produce, a fi primul care interpretează rolul și dă viață unui personaj, a compune repede, a zămisli etc. Creativ este cel care se caracterizează prin originalitate și expresivitate, este imaginativ, generativ, deschizător de drumuri, inventiv, inovativ etc. Psihologii susțin în general că a fi creativ înseamnă a crea ceva nou, original și adecvat realității.

Ca formațiune psihică (o anumită organizare, stilistică, a proceselor psihice în sistem de personalitate) deosebit de complexă, creativitatea se caracterizează printr-o multitudine de sensuri:

- productivitate

- utilitate
- eficiență
- valoare
- ingeniozitate
- noutate
- originalitate
- expresivitate.

Au existat tendințe de a limita creația la productivitate, utilitate, valoare, calități care sunt necesare dar nu și suficiente pentru delimitarea creativității. Definitorii pentru creație sunt noutatea și originalitatea (Roco M. 2001).

D.W. Mackinnon (1961) consideră că creativitatea este mai degrabă un fenomen multifațetat decât un concept teoretic care să fie precis definit. Creativitatea, spune el, ar putea fi concepută asemănător cu titlul unei cărți, altfel spus, ca o rubrică sub care un număr înrudit de teme se grupează în mod natural. Un avantaj de a considera creativitatea în acest fel este că un fenomen complex se fărâmițează în aspectele sau fațetele sale, fiecare dintre ele fiind mai ușor de abordat și mai ușor de supus cercetării decât este conceptul global de creativitate. În felul acesta găsim diferite aspecte ale creativității: produsul creativ, procesul de creație, personalitatea creatoare, mediul social creativ/ noncreativ, grupul creativ, factorii interni ai creativității, factorii externi, factorii cognitivi și noncognitivi, gândirea divergentă/convergentă, imaginația creatoare, atitudini creative/noncreative, abordare algoritmică/euristică a problemelor, rezolvarea de probleme, probleme bine structurate, slab structurate, metode creative etc. Al. Roșca (1981) adoptă o definiție „program" de cercetare, considerând creativitatea ca ansamblu unitar al factorilor subiectivi și obiectivi care duc la realizarea, de către individ sau grupuri, a unui produs original și de valoare. Autorul menționat consideră creativitatea mai cu seamă ca activitate sau proces care duce la elaborarea/realizarea unui produs caracterizat prin noutate sau originalitate și valoare pentru societate. Acesta este un înțeles oarecum restrâns al creativității, de fapt al creativității manifeste pe care Al. Roșca o consideră de fapt autentică. Pentru că tot el afirmă că, într-un sens mai larg, creativitatea se referă și la găsirea de soluții,

idei, probleme, metode etc. care nu sunt noi pentru societate, dar la care s-a ajuns pe o cale independentă şi care de fapt sunt noi pentru individ.

Newell, Shaw şi Simon (1963) consideră gândirea creativă ca o formă aparte a comportamentului de rezolvare de probleme. Ei susţin că rezolvarea de probleme este socotită creativă în măsura în care satisface una sau mai multe din următoarele condiţii:

1. Produsul gândirii prezintă noutate şi valoare (fie pentru subiect fie pentru cultură).
2. Gândirea este neconvenţională, în sensul că cere modificarea sau respingerea ideilor acceptate anterior.
3. Gândirea implică motivaţie şi persistenţă ridicată, manifestate fie pe parcursul unei întinderi considerabile în timp (continuu sau intermitent), fie la o intensitate înaltă.
4. Problema aşa cum a fost pusă iniţial fiind vagă şi rău definită, o parte a sarcinii este însăşi formularea problemei.

Într-o formulare sintetică, autorii citaţi afirmă că activitatea creatoare pare să fie o clasă specială a activităţii de rezolvare de probleme, caracterizată prin noutate, neconvenţionalitate, persistenţă şi dificultate în formularea problemei.

Alţi autori susţin că şi mai importantă este capacitatea de a găsi probleme, în primul rând de a descoperi, a inventa sau a recunoaşte o problemă. Odată ce problemele au fost bine formulate, calculatoarele sunt tot mai în măsură să le rezolve (Roşca Al.1981).

Guilford (1987) a tratat împreună „rezolvarea de probleme şi gândirea productivă", considerând că au atât de mult în comun, încât sunt în mod fundamental acelaşi fenomen. Este ceva creativ în orice rezolvare autentică de probleme, iar producţia creativă se manifestă ca un mijloc în scopul rezolvării problemei. De fapt Guilford a aplicat studiului creativităţii metoda factorială (de aceea teoria lui a fost numită mai frecvent teoria trăsăturilor şi factorilor). Deşi această teorie a creativităţii este bazată pe intelect, Guilford a subliniat că şi trăsăturile nonintelectuale (temperamentul, motivaţia) au legătură cu creativitatea. Trăsăturile aptitudinale primare mai strâns corelate cu creativitatea şi care au fost identificate de Guilford prin analiza factorială sunt: fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea, sensibilitatea faţă de probleme,

redefinirea, elaborarea. Acești factori aptitudinali ai gândirii creatoare (productive) intră în categoria aptitudinilor divergente. Tocmai aptitudinile (factorii) gândirii divergente au fost omise din scările de inteligență. Gândirea divergentă se referă la producerea unei noi informații dintr-o informație dată, accentul fiind pus pe varietatea și cantitatea de output din aceeași sursă. În gândirea divergentă, spre deosebire de cea convergentă, restricțiile sunt puține, căutarea este întinsă, output-ul abundent.

După Guilford, creativitatea este deci asociată în mod deosebit cu gândirea divergentă, exprimată prin trăsături cum sunt fluența, flexibilitatea și originalitatea. Analizând cercetările privind creativitatea ale autorului citat mai sus, Al. Roşca (1981) remarcă și unele neajunsuri:

- ele pun accentul, aproape în exclusivitate, pe aspectul cognitiv, intelectual al creativității, iar aspectele nonintelectuale sunt puse pe un plan secundar;
- deși Guilford recunoaște importanța trăsăturilor motivaționale și temperamentale, el scrie că „speranța noastră principală, fie de a identifica persoanele cele mai creative, fie de a spori performanțele lor creative, stă în factorii aptitudinali" (Guilford 1967);
- Guilford s-a ocupat aproape exclusiv de creativitatea ca dispoziție, și nu și de creativitatea manifestă, autentică, realizată într-un domeniu sau altul de activitate;
- obiecția principală care i s-a adus este faptul că el definește creativitatea prin performanța la teste, în loc de a utiliza un criteriu de viață, prin care și testele menite să măsoare creativitatea să poată fi validate;
- Al. Roşca (1981) menționează și faptul că dimensiunile intelectuale ale creativității, studiate cu precădere de către Guilford, sunt abordate mai ales sub aspectul aptitudinal și de structură, și mai puțin ca proces.

Analizând abordarea psihometrică a creativității realizată de Guilford, M. Roco (2001) menționează atât efecte pozitive cât și efecte negative. Astfel, modelul intelectului reușește să delimiteze creativitatea (gândirea divergentă) de alte variabile intelectuale precum gândirea convergentă, memoria, percepția, raționamentul și luarea deciziilor.

Creativitatea nu poate fi limitată la factorii intelectuali, gândirea divergentă sau imaginația creatoare chiar în privința factorilor intelectuali, cercetările ar putea să vizeze și intuiția, memoria creativă sau spiritul de observație. Motivația, atitudinile creative sunt cel puțin la fel de importante ca imaginația creatoare și gândirea divergentă. De asemenea, s-a mai sugerat ideea că fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea și elaborarea nu sunt criterii specifice sau nu sunt suficiente pentru aprecierea creativității. Astfel, H. Gardner (1993) apreciază că în cadrul creativității intervin cel puțin șapte competențe discrete: lingvistică, logico-matematică, spațială, kinestezică, muzicală, interpersonală și intrapersonală.

Pentru studiul unui fenomen atât de complex, cum este creativitatea, susține M. Roco (2001), este necesară abordarea din perspectiva diferitelor ramuri ale psihologiei, precum și a teoriilor care aparțin altor domenii de studiu, cum ar fi antropologia, neurofiziologia, sociologia etc. (teoriile de confluență).

Pentru Weisberg (1986), creativitatea reprezintă doar o „rezolvare de probleme în trepte", sau o „gândire creativă evolutivă". După acest autor, există puține motive pentru a crede că soluțiile noi se produc în flash-uri revelatoare de tip „insight" (iluminatoare). Probabil oamenii soluționează problemele pornind de la ceea ce este deja cunoscut și abia apoi modifică schema în conformitate cu noile cerințe. Atunci intervine gândirea creativă care implică abilitatea de a te „rupe" de orice modalitate veche de gândire sau de soluționare cunoscută a problemelor, putând astfel genera mai multe soluții posibile.

Comentând viziunea lui Weisberg asupra naturii creativității, M. Roco (2001) o consideră oarecum simplistă și nerealistă, întrucât nu crede că în procesul creației – care se definește prin spontaneitate, combinări și recombinări, intersecția cât mai multor planuri și zone de cunoaștere, printr-o permanentă și sui-generis dinamică a conștientului cu inconștientul sau subconștientul – poate să existe un fel de planificare rigidă a diferitelor modalități de gândire (algoritmică/euristică, convergentă/divergentă), a relațiilor și interacțiunii diferitelor și multiplelor componente ale creației.

820804

BIBLIOTECA JUDEȚEANĂ „GH. ASACHI" IAȘI

Weisberg aduce în discuție un aspect important în abordarea creației și anume caracterul de integralitate, susținând că produsele creatoare de un nivel impresionant își au rădăcinile în experiența trecută a individului și apar treptat din efortul individual anterior și din experiența altora. Regula pare să fie cea a pașilor mici, făcuți treptat. Acest aspect este important dacă ne gândim că mai toate abordările tradiționale au un pronunțat caracter atomist, fiind centrate pe elemente sau procese izolate. De fapt scoaterea în evidență a unuia sau altuia din factori (inspirație, gândire creatoare, inteligență, inteligență fluidă, imaginație creatoare, gândire divergentă, flexibilitate etc.) este poate o reminiscență a filosofiei care caută ideea ultimă esențială care ar sta la baza lumii, a ființei.

Una dintre cele mai profunde viziuni care au permis să progresăm în înțelegerea ființei umane și a comportamentului uman este viziunea holonomică (S.Marcus 1985). Holonomia integrează punctul de vedere al teoriei sistemelor cu cel al psihologiei umane. Cuvântul holonomie vine de la holon, termen adoptat din biologie de Arthur Koestler (1978) pentru a exprima entitățile contradictorii, de tipul lui Janus cel cu două fețe: un holon este un sistem care se comportă simultan ca subsistem și ca suprasistem. De fapt teoria lui Koestler se bazează pe structura complementară întreg-parte și încearcă să depășească limitele viziunilor care accentuează fie aspectele atomiste în dauna celor holiste, fie pe cele holiste în dauna celor atomiste. Pentru Koestler omul este în același timp întreg și parte. Ființa umană este un sistem ce se înserează într-o ierarhie de sisteme vii inferioare și superioare, mergând de la organismele unicelulare până la sistemul global al omenirii, cu întregul său context cosmic, și se află în interacțiune cu toate aceste sisteme. Ba mai mult, omul nu doar se află în interacțiune cu lumea, ci este și această interacțiune. Omul este un sistem viu, ale cărui elemente sunt la rândul lor sisteme, și care face parte ca element dintr-un sistem mai mare (societatea). Fără a intra în detalii, amintim holonii care se detașează ca forme de rezistență a viului: celula, organismul și pentru unele specii (oameni, albine, furnici) societatea, sau celula, organul, organismul, grupul, organizația, societatea, sistemul supranațional. Pentru creativitate relevant este

BIBLIOTECA JUDEȚEANĂ „GH. ASACHI" IAȘI

faptul că holonul are o anumită stabilitate dar şi un anume grad de flexibilitate. Stabilitatea unui holon este reflectată de aderenţa sa la o mulţime de reguli fixe care prescriu comportamentul acestuia. Dar fiecare holon are şi un anume grad de flexibilitate în termenii de strategie a acţiunilor şi a răspunsurilor sale la acţiunea mediului. Koestler consideră că viaţa, în toate manifestările ei, de la morfogeneză la gândirea simbolică, este guvernată de reguli ale jocului care-i conferă ordine şi stabilitate, dar îi îngăduie şi o anumită sensibilitate la schimbările mediului. Aceste reguli ale jocului, unele înnăscute, altele dobândite prin învăţare/experienţă, sunt reprezentate în forme codificate la diferite nivele, de la codul genetic la structurile (arhitectura) sistemului nervos asociat cu gândirea simbolică. Codurile care definesc regulile jocului ar fi fixe, stabile (de exemplu structura şi legităţile percepţiei vizuale), iar strategiile care stabilesc cursa jocului ar fi flexibile (de exemplu paradigmele în care pot fi concepute şi citite imaginile vizuale). Codurile şi strategiile rezultă din natura duală a holonului: regulile fixe reprezintă legile naturale ale nivelelor iniţiale, de care depind nivelele succesive ulterioare, iar strategiile reprezintă perspectiva nivelelor superioare, domeniul unei libertăţi relative. Creativitatea (generală) ar depinde de tensiunea dintre aceste reguli fixe şi flexibilitatea perspectivică a strategiilor în confruntare cu mediul (natural, social, cultural). Jacques Monod (1970) susţine că libertatea creatoare este posibilă tocmai datorită imperfecţiunii mecanismului de conservare a regulilor „fixe". În cadrul arhitecturii unui singur holon, codurile şi strategiile pot fi văzute ca viziunile dinspre podea şi respectiv dinspre plafon (vezi în acest sens şi analiza ascendentă – botom-up analiysis şi/sau analiza descendentă – top-down analysis din psihologia cognitivă). Codurile fixe şi strategiile flexibile sunt o expresie a polarităţii dintre tendinţele de autoafirmare şi cele de integrare (într-un grup, într-o comunitate, într-un câmp cultural). Este interesant faptul că o teorie holonomică este inevitabil o teorie evoluţionară. Acest caracter evoluţionar este evident şi dominant la nivelul dezvoltării vieţii şi în special al vieţii umane. Evoluţia, inclusiv teoriile evoluţionare fac parte din problematica creativităţii generale sau cel puţin se intersectează cu aceasta. Astfel Koestler face o paralelă între conceptele teoriei

evoluționare moderne (neodarwinism) și explicația behavioristă a evoluției culturale:

a. mutațiile întâmplătoare ⟵⟶ încercare întâmplătoare;
b. selecție naturala ⟵⟶ consolidare.

Probabil creativitatea (procesul care duce la neoformații) poate fi înțeleasă, descifrată, circumscrisă ceva mai puțin misterios dacă observațiile și cercetările nu s-ar concentra atât de exagerat doar asupra creativității umane. Din paralela realizată între evoluția biologică și cea culturală, Koestler vede evoluția ca un lung lanț de modificări minore, ghidat de tautologia după care supraviețuiește (se impune) ceea ce… supraviețuiește (se impune). Această tautologie nu aduce nimic nou în explicarea fenomenului, dimpotrivă sporește misterul acestuia. Constatând că cele mai multe specii produse de evoluția biologică sunt astăzi dispărute, iar din cele existente cele mai multe au intrat în faza de stagnare, Koestler crede că principala cauză a extincției și stagnării sunt supraspecializarea și pierderea concomitentă a adaptabilității la modificările mediului ambiant. Esența specifică a înzestrării naturale a omului este tocmai lipsa de specializare. Prin aceasta ne deosebim de animale. Biologia modernă și paleontologia ne învață cum natura produce din ea însăși, în încercări infinite, specializări mereu noi. O specie moare de foame, fiindcă nu mai ajunge la pământ cu gâtul prea scurt, alta nu rezistă la condițiile climaterice modificate ca de exemplu mamuții etc. În schimb, calitatea deosebită a omului constă în a fi atât de puțin specializat încât dispune de o capacitate de adaptare fantastică, aproape nelimitată (Gadamer H.G.,1999). Pentru a evita stagnarea sau dispariția, viul are o strategie bizară: regresia spre o formă anterioară, mai plastică, apoi o mișcare bruscă într-o direcție cu totul nouă – fenomen cunoscut în biologie sub numele de paedomorfoză. Evoluția biologică și cea culturală a urmat o linie în zigzag. La nivel uman Koestler crede că toate formele de creativitate au o structură asemănătoare, pe care o numește bisociație. Bisociația constă în sesizarea unei situații sau idei în două cadre de referință de obicei incompatibile, dar fiecare în parte lipsit de contradicție. Bisociația, probabil inspirată de realitatea celor două emisfere cerebrale specializate, este combinarea a două matrici cognitive care anterior nu mai fuseseră puse în relație și care dau naștere unei noi

structuri, conţinând cele două matrici ca elemente componente. Conectând dimensiuni ale experienţei care nu fuseseră asociate anterior, actul creativ permite să se atingă un nivel superior al evoluţiei mentale. Dar de ce bisociaţie? Nu poate fi şi tri sau quatrosociaţie? J. Monod (1970) consideră că la om simularea subiectivă devine funcţia superioară prin excelenţă, funcţia creatoare. Instrument de anticipare care se îmbogăţeşte necontenit din rezultatele propriilor experienţe, simulatorul subiectiv ar fi instrumentul descoperirii şi al creaţiei. Acest simulator subiectiv „permite ipotezelor noastre să moară în locul nostru" (D.C. Dennett 1996). Monod este tentat chiar să facă speculaţii despre posibilitatea ca o parte importantă, poate cea mai profundă, a simulării subiective să fie asigurată de emisfera dreaptă. În prezent se consideră că descoperirea presupune demersul în ambele emisfere; creativitatea depinde de ambele emisfere. Cele două emisfere, pe de-o parte se opun şi pe de altă parte se completează. Ni se pare extrem de incitantă şi cu urmări pragmatice problema relaţiei dintre specializare şi creativitate pe de-o parte şi cea dintre interdisciplinaritate şi creativitate. Am văzut la Koestler că supra-specializarea duce la pierderea adaptabilităţii la modificările mediului (flexibilităţii) şi deci la stagnare. Şi atunci regresia, întoarcerea la o formă anterioară mai plastică (fiind mai puţin supra-specializată), în cultură mai heteronomă (mai puţin autonomă), şi de aici o mişcare bruscă într-o direcţie cu totul nouă. Renaşterea se întoarce la antichitate, romantismul la evul mediu etc.

La Monod, evoluţia şi implicit creaţia sunt posibile datorită imperfecţiunii mecanismului de conservare care nu poate să reţină veşnic doar datele / structurile cu care se naşte ci se „contaminează" cu date noi experimentate, la nivel uman, de simulatorul subiectiv. Altfel spus, reţinerea întâmplării / experienţei noi efective sau simulate pe plan mintal şi apoi materializate într-un produs tehnic, ştiinţific sau artistic şi care diferă (aduce ceva nou, original) de achiziţiile, construcţiile vechi, persistente, rutiniere este de fapt mecanismul creaţiei. De fapt cei doi autori pun problema evoluţiei / creaţiei în termenii parte – întreg, autonomie – heteronomie, vechi – nou, rutină – originalitate, obişnuit – neobişnuit, realităţi care se regăsesc în orice domeniu sau tip de

creativitate fie ea tehnică, științifică sau artistică. Nu întâmplător acești autori regăsesc aceste aspecte la nivel biologic și la nivel cultural.

Creativitatea poate fi abordată, explicată, înțeleasă și prin prisma modalităților, procesului prin care se găsește, se construiește ceva nou, noul. Astfel, după cum s-a văzut mai înainte, J. Monod (1970) explică întreaga libertate creatoare a omului prin imperfecțiunile mecanismului de conservare adică structura replicativă a ADN-ului. Structura ADN-ului nu reușește să conserve pentru totdeauna întreaga informație inițială, aceasta fiind perturbată de întâmplare, ADN-ul păstrând și întâmplarea. La nivelul structurilor și mecanismelor cerebrale autorul citat pune creația, creativitatea pe seama „experienței imaginare" (întâmplătoare), care operează prin „simulatorul subiectiv". Procesul de simulare pe plan intern, imaginativ este instrumentul descoperirii și al creației.

G.T. Land (1977), pornind de la ipoteza că cheia pentru găsirea noului, pentru crearea noului se află în nevoia de restructurare, de degradare a unui echilibru pentru a ajunge la unul nou, identifică un proces de „deschidere la închidere" necesar și comun tuturor sistemelor. Înainte de a detalia ideile autorului de mai sus, vom aminti despre ideile lui Noica și Liiceanu care sunt în consonanță cu acestea. În „Scrisori despre logica lui Hernus", Noica (1986) descrie „synalethismul" ca o construcție-formă-proces logic ce poate circumscrie atât ordinea cât și dezordinea și care se desfășoară pulsatoriu în patru timpi: temă, deschidere liberă, închidere, deschidere organizată. La Liiceanu (1994) găsim ideea privitoare la „încremenirea în proiect" și „ieșirea din proiect". La amândoi autorii citați, regăsim implicată ideea de restructurare, de depășire, degradarea / ruperea unui echilibru pentru a putea ajunge la altul.

G.T. Land (1977) denumește creativ acest proces de „deschidere la închidere" pe care-l găsește comun și necesar tuturor sistemelor și căruia îi găsește șase funcții:

- absorbirea informației;
- defalcarea informației;
- rearanjarea informației într-un mod diferit;
- evaluarea utilității acestei noi configurații

- acționarea
- furnizarea de răspunsuri la reacțiile din partea mediului.

Autorul consideră că procesul creativ la fel ca orice sistem viu, parcurge patru stadii: formativ, normativ, integrativ și transformațional. Prezentăm în continuare pe scurt teoria transformaționistă a lui G.T. Land cu cele patru stadii de creștere și dezvoltare, după M. Roco (2001). Stadiul formativ sau cel de creștere aditivă se definește prin formarea identității eu-lui într-un mediu nou.

În acest stadiu predomină egocentrismul, persoana învățând regulile mediului nou, fapt care îi asigură treptat siguranța de sine. Stadiul normativ sau de creștere replicativă se caracterizează prin tendința de identificare cu mediul (inclusiv social, cultural). Persoana are tendința de a se identifica în cel mai înalt grad cu mediul social respectiv, semănând cât mai mult cu membri grupului; nu gândește și nu dorește să fie diferit de ceilalți. Aceste prime două stadii – formativ și normativ, au anumite particularități: convergență, conformism, certitudini; ele sunt favorabile doar pentru definirea unei probleme, dobândirea de cunoștințe noi, verificarea soluțiilor. În schimb aceste caracteristici devin frâne pentru creativitate dacă persoana nu poate renunța la lucruri, metode, soluții care de obicei au dus la reușită.

Stadiul integrativ sau de creștere acomodativă se definește prin dorința persoanei de a fi ea însăși. Tendința este de diferențiere și distanțare de ceilalți, pentru regăsirea de sine și cunoașterea unicității eului.

Stadiul transformațional sau de creștere creativă se referă la momentul întreruperii (ruperii) în mod radical a legăturilor cu trecutul întrucât acestea împiedică regăsirea și dezvoltarea, actualizarea de sine. Se conștientizează faptul că pentru a îndrăzni să faci ceva este nevoie să renunți la confortul și siguranța pe care le oferă stadiul normativ.

Reiese clar că pentru creație, indiferent în ce domeniu s-ar desfășura, sunt specifice aceste ultime două stadii de creștere, care de regulă presupun divergență, nonconformism, incertitudine și renunțarea la ceea ce este tradițional în vederea conceperii unui nou mod de abordare a problemelor.

Teoria lui Land scoate în evidenţă un aspect esenţial pentru creaţie – înlocuirea vechilor structuri de cunoaştere a tradiţionalelor metode de rezolvare, presupune o dezintegrare, o destructurare a modelelor cunoscute de care omul se simte foarte legat deoarece acestea îi asigură confort şi echilibru în plan psihic. Căutarea şi găsirea noului presupune renunţarea temporară la cunoscut, la tradiţional, marcând un moment de criză în viaţa individului, implicând asumarea riscului, incertitudinii, un puternic disconfort psihic. Aceste aspecte definitorii pentru creaţie în general – riscul, disconfortul psihic, renunţarea la cunoscut, contestarea şi distrugerea lui pentru a obţine o nouă structură sunt deosebit de plastic surprinse de scriitorul Herman Hesse în „Fantezii": „Pe drumul lung de la peşte, pasăre şi maimuţă până la animalul belicos al timpurilor noastre, pe drumul acesta lung, la capătul căruia sperăm să devenim oameni şi zei, nu cei normali ne-au împins înainte, din treaptă în treaptă. Dimpotrivă, normalii au fost întotdeauna conservatori, preferând zonele sănătăţii şi ale lucrului verificat. Unei şopârle normale nu i-ar fi trecut nici când prin minte să încerce să zboare. O maimuţă normală nu s-ar fi gândit nicicând să-şi părăsească adăpostul din copaci şi să meargă în două picioare pe pământ. Cel care a încercat mai întâi acest lucru a fost fantastul, visătorul, individualistul, poetul şi inovatorul din rândul maimuţelor normale. Normalii sunt, după părerea mea, meniţi să păstreze forma existentă, un mod de viaţă, o rasă, o specie, s-o protejeze şi s-o întărească pentru a se asigura pe ei înşişi. Fantaştii, în schimb, nu se dau înapoi să facă salturi, să viseze negânditul, pentru ca, cine ştie, într-o bună zi, peştele să devină animal de uscat, iar maimuţa - om".

Pentru majoritatea cercetătorilor occidentali actuali (Cristopher C.1997) creativitatea este o sursă de bucurie şi poate fi chiar mijlocul esenţial prin care oamenii învaţă şi se dezvoltă ca fiinţe umane. Astfel, pentru Teresa Amabile (1996) creativitatea este un mod de viaţă şi asta pentru faptul că procesul de gândire creativă – procesul de aducere la lumină a unei creaţii – este, în principiu acelaşi, indiferent de rezultat şi domeniu. Când oamenii inventează noi modalităţi de a face ceva indiferent în ce domeniu, noi modalităţi de a gândi anumite lucruri, noi modalităţi de a fabrica anumite lucruri, ei gândesc şi acţionează în acelaşi

fel, indiferent dacă invenţia este un tratament pentru cancer sau o armă chimică (Tereza Amabile 1997). În viziunea autoarei citate mai sus, într-o bună tradiţie americană, creativitatea este în mod clar o trăsătură comună a vieţii oamenilor obişnuiţi, nu ceva care apare numai la persoanele neobişnuit de talentate. Modelul structural (componenţial) al creativităţii, indiferent de domeniul de manifestare, elaborat de Teresa Amabile (1983) include următoarele componente:

1. calificarea, gradul de specializare în domeniul respectiv;
2. abilităţi creative;
3. motivaţie intrinsecă.

1. Aici sunt incluse: cunoştinţele obiective de specialitate, abilităţile tehnice, talentul special în domeniul respectiv. Toate aceste sunt văzute de Teresa Amabile ca un set de direcţii cognitive care ar trebui să fie urmate în rezolvarea de probleme. Aceste componente pot fi considerate ca alcătuind o „reţea de posibile peregrinări" ale celui care caută soluţia (Roco M. 2001). Aceste abilităţi profesionale sunt materiale individuale brute pentru producţia creativă.
2. Abilităţile creative includ:
    a. un set cognitiv şi unul perceptiv favorabile abordării din perspective noi în rezolvarea unei probleme;
    b. euristicile pentru generarea ideilor noi;
    c. stilul de muncă specific creaţiei care este cel perseverent şi plin de energie.

    Abilităţile creative depind şi de unele trăsături de personalitate cum ar fi: independenţa, autodisciplina, toleranţa la ambiguitate şi la frustrare, orientarea spre risc, relativ dezinteres pentru aprobare socială etc.
3. Motivaţia intrinsecă pentru sarcină (realizarea unei activităţi pentru că mi se pare interesantă, plăcută, provocatoare prin ea însăşi, pentru că acest lucru ne generează bucurie şi ne aduce satisfacţii). Motivaţia creativă este foarte importantă în demersul creativ după T. Amabile, pentru că ea este supusă influenţelor din exterior, creativitatea putând fi astfel influenţată; ea are un rol primordial în creaţie, ea nu poate fi înlocuită de nici un fel de

set de abilități creative, oricât de mare ar fi acestea. Motivația creativă poate suplini deficiențele privind abilitățile în domeniu sau pe cele creative. Modelul componențial prezentat mai sus deși pare prea simplu pentru a explica un fenomen așa de complex cum este creativitatea, are valoare pragmatică, surprinzând probabil principalele dimensiuni ale procesului de creație și putând ghida demersul didactic ce se vrea creativ. De asemenea acest model este aplicabil, cu calitățile și limitele sale, în orice domeniu de activitate.

Tendințele holiste în analiza și interpretarea creativității se văd cu prisosință la Mihaly Csikszentmihalyi (1996). Creativitatea, susține acest autor, nu poate fi studiată doar în plan profesional, acest fenomen complex rezultând din interacțiunea a trei sisteme de câmpuri:

1. Setul instituțiilor sociale care selectează din creațiile individuale pe cele care merită a fi reținute, formând adevărate câmpuri de producție culturală;
2. domeniul cultural stabil, care va conserva și va transmite noile idei selectate;
3. individul, care aduce schimbări în domeniu.

Zilnic se produc invenții, descoperiri, inovații. Câte din aceste invenții, inovații sunt viabile și merită a fi reținute? Nici o cultură n-ar putea să asimileze întreaga cantitate de noutăți pe care le produc oamenii, fără a se dizolva în haos. De aceea culturile sunt conservatoare, ele resping majoritatea noutăților și rețin doar o mică cantitate. Diversele câmpuri de producție culturală sunt acelea care acționează ca niște filtre pentru a ne ajuta să selectăm din ansamblul de informații noi pe acelea care merită să fie luate în seamă. Un câmp este compus din experți dintr-un anumit domeniu a căror sarcină constă în a judeca performanța din acel domeniu. De regulă membrii câmpului aleg dintre noutăți pe acelea care merită să fie reținute. Rezultă că o persoană cu preocupări și performanțe creative trebuie să convingă câmpul că a făcut o inovație valoroasă. Desigur nu este ușor să convingi câmpul (științific, tehnic, artistic) că ideile tale sunt valoroase. Creatorul este obligat să ducă o luptă dificilă pentru a se face remarcat, asta și pentru faptul că aceste câmpuri variază mult în ce privește gradul lor de specializare și de

severitate în selectarea noutăţilor. Câmpurile pot să afecteze rata credibilităţii noilor idei în trei moduri:

a. Primul mod este acela de a fi sau reactiv sau proactiv (solicitarea noutăţii); un câmp reactiv nu solicită şi nu stimulează noutatea.
b. Al doilea mod prin care câmpul poate influenţa rata credibilităţii este prin alegerea fie a unui filtru mai îngust, fie a unuia mai larg, de selectare a noutăţii. Unele câmpuri sunt mai conservatoare şi permit intrarea unui număr foarte mic de elemente noi. Alte câmpuri sunt mai liberale, permiţând ideilor noi să intre în domeniu iar ca urmare acestea (domeniile) se schimbă mai rapid. La extreme, ambele strategii pot fi periculoase: lipsa noutăţilor ruinează domeniul, la fel pătrunderea prea multor noutăţi neasimilate.
c. Câmpurile pot încuraja noutatea dacă sunt mai bine conectate la restul sistemului social şi sunt capabile să canalizeze spre domeniul propriu diverse forme de sprijin.

Csikszentmihalyi arată că sunt câteva moduri în care domeniile şi câmpurile se pot afecta reciproc. În cazul ştiinţelor domeniile determină în mare măsură ceea ce poate sau nu poate face câmpul. În arte, în schimb, câmpul este cel care are ascendent. Se întâmplă, uneori, ca, câmpuri care nu sunt competente în domeniu să preia controlul asupra lui (exemplu: Partidul comunist a condus pentru un timp genetica sovietică, arta şi muzica – Roco M.2001). Sunt şi situaţii când câmpurile devin incapabile să reprezinte bine un anumit domeniu. Este imposibil să înţelegem creativitatea, susţine Csikszentmihalyi, fără să înţelegem cum funcţionează câmpurile, cum decid ele dacă ceva nou ar trebui sau nu ar trebui să fie adăugat la domeniul respectiv.

În privinţa contribuţiei persoanei, individului la generarea noului, autorul în discuţie vede problema holistic: creativitatea, ca şi accidentele sunt proprietăţi ale unui sistem, mai degrabă decât ale indivizilor. Pare surprinzătoare această idee mai ales că majoritatea cercetătorilor se concentrează asupra persoanei creatorului în credinţa că înţelegând cum funcţionează unitatea acestuia, va fi găsită cheia creativităţii. Desigur, în spatele oricărei idei noi se află o persoană dar, de aici nu rezultă că o singură caracteristică a acesteia este responsabilă pentru elementul de noutate. Ba mai mult, în numeroase situaţii se poate

spune că nu persoana este cea care începe procesul creator ci un anumit curent de gândire și acțiune; de multe ori norocul însuși este un factor important al descoperirilor creatoare.

Csikszentmihalyi nu reduce izvoarele creativității nici la individ nici la câmpul social, considerând, într-un mod original și probabil foarte aproape de realitate că a fi creator seamănă mai mult cu a fi implicat într-un accident de mașină.

În privința relațiilor dintre persoana creatoare și sistem autorul de mai sus, susține că prima trebuie să lucreze în cadrul unui sistem, ba mai mult, să reproducă sistemul în propriul intelect (persoana trebuie să învețe regulile și conținutul domeniului, precum și criteriile de selecție, preferințele câmpului). Este nevoie de trei lucruri ca să fii un gânditor, creator original:

- o cantitate impresionantă de informații din acel câmp;
- plăcerea de a combina idei, de a inventa;
- o judecată sănătoasă care să fie capabilă să decidă: „este ceva bun, am să continuu în direcția asta".

Aceleași elemente și același proces se regăsesc în orice domeniu fie că e vorba de știință, poezie, muzică sau tehnică.

Pentru studiul unui fenomen atât de complex, cum este creativitatea, teoriile de confluență oferă posibilitatea explicării diverselor aspecte sub care acesta se prezintă. Pentru înțelegerea și descifrarea ițelor creativității, este necesară abordarea ei din perspectiva diferitelor ramuri ale psihologiei precum și din perspectiva antropologiei, sociologiei, filosofiei etc.

*

Creativitatea ca proces, activitate, ca produs poate fi abordată din perspectiva de sus, globală sau de jos, atomară. Putem vorbi astfel despre creativitate în general, căutând cunoașterea caracteristicilor, legităților generale ale creativității. Diverși autori au încercat să explice și deci să reducă complexul fenomen al creativității la anumite principii sau să o identifice cu anumiți factori intelectuali (W. James – gândire creativă, R.B. Cattel – inteligență fluidă, Koestler – bisociația, Monod – simularea subiectivă, Freud – sublimarea, Newell, Shaw și Simon – rezolvarea de probleme, Rogers – tendința omului de a se actualiza pe

sine, Guilford – gândire divergentă, Ribot Th. – imaginaţie creatoare, Alex Osborn – imaginaţie constructivă, Gadamer – lipsa de specializare, Piaget – imaginaţie acomodativă cu depăşire etc.). Mihaela Roco (1979) pornind de la teoria bifactorială a inteligenţei presupune că şi în creativitate se poate detaşa un factor comun şi general (g) şi o serie de factori specifici (s) caracteristici genului de activitate.

În exprimarea plastică la copil ca de altfel în declanşarea / dezvoltarea percepţiei în ontogeneză procesul se înscrie pe ruta nediferenţiat → diferenţiat, general → specific. De asemenea dispoziţiile, care sunt premise naturale ale aptitudinilor umane, constituie o înzestrare nativă foarte generală, sunt polivalente, pe baza lor se pot dezvolta aptitudini şi capacităţi diferite, pentru domenii determinate de activitate, în funcţie de condiţiile vieţii şi activităţii omului. De aici Al. Roşca (1981) deduce că natura umană oferă o bază foarte largă pentru o creativitate multilaterală. În cazuri concrete creativitatea specifică se manifestă la aceeaşi persoană într-un număr foarte limitat de domenii, şi mai ales în domenii apropiate. Acest lucru e valabil mai ales în prezent când cantitatea de informaţii creşte exponenţial. În schimb în Renaştere, personalităţile creative polivalente erau specifice. Problema multilateralităţii omului de geniu a fost studiată, din punct de vedere psihologic de R.K. White (1931). El a studiat materialul vast acumulat de Cocs (1926) privitor la un număr de 300 de oameni eminenţi născuţi între anii 1450-1850. El a fost preocupat de două probleme: în ce măsură specializarea este favorabilă sau nu pentru realizarea eminenţei şi, ce fel de aptitudini speciale sunt asociate cu anumite tipuri de geniu. Au fost evaluate aptitudinile manifeste în 23 domenii diferite (administraţie, artă, limbaj, poezie, ştiinţă, muzică, afaceri etc.) la toţi cei 300 de oameni eminenţi de către White şi un alt psiholog (Roşca 1981). White conchide pe baza datelor sale, că din punctul de vedere al aptitudinilor, personalităţile studiate sunt în mod net mai multilaterale decât absolventul mediu de Colegiu american din acea vreme. Majoritatea au prezentat aptitudini mai mult decât obişnuite în 5 –10 domenii diferite. Este interesant şi faptul că multilateralitatea a fost mai mare pentru scriitorii de literatură nonficţională, pentru oamenii de stat şi filosofi şi cea mai redusă pentru muzicieni (muzica ar necesita o

consacrare mai deplină şi mai timpurie decât celelalte tipuri de activităţi creatoare – Roşca 1981). Multilateritatea a fost definită de White în număr de aptitudini sau de interese. Interesant este de asemenea faptul că unele aptitudini tind să apară împreună:

- ştiinţa, invenţiile, matematica, abilitatea manuală;
- poezia, romanele, drama;
- filosofia, teoria socială, istoria, limbajul;
- alte îmbinări (de exemplu artă şi ştiinţă la Leonardo da Vinci)

Multilateralitatea omului creativ contemporan este un fenomen mai puţin frecvent din cauza creşterii specializării, a marii bogăţii informaţionale şi tehnologice dar şi a perimării lor rapide. Al. Roşca (1981) remarcă faptul că indiferent de epocă, creativitatea multilaterală dispoziţională este întotdeauna incomparabil mai vastă decât creativitatea multilaterală actuală manifestă. De asemenea psihologul clujean mai remarcă faptul că multilateralitatea creativităţii actuale care este greu de atins astăzi, este compensată de creativitatea de grup.

*

Din numeroase studii, cercetări asupra creativităţii se pot desprinde unele caracteristici generale ale complexului fenomen numit cu un termen generic „creativitate". Aceste caracteristici generale ţin de mecanismele cognitive implicate în procesul de creaţie, de structurile noncognitive, de o anumită emergenţă procesuală, de caratele produsului creativ (noutate, originalitate, valoare), de jocul interacţiunilor creator – mediu social, istoric, cultural etc. Dar creativitatea manifestă, efectivă, concretă este întotdeauna specifică. Erika Landau (1969) afirmă că sunt tot atâtea forme sau tipuri de creativitate câte ocupaţii diferite sunt şi tot atâtea aspecte câte are natura umană (fizice, psihice, intelectuale, emoţionale etc.). Astfel putem aborda creativitatea ştiinţifică sau creativitatea artistică, subliniind diferenţele sau decelând aspectele comune. De asemenea în cadrul ştiinţei sau artei se pot identifica diferite forme sau tipuri de creativitate (sunt aspecte specifice creaţiei matematice, fizice, biologice, picturale, sculpturale, arhitecturale, muzicale, literare etc.). Un alt aspect abordabil este faptul că un om poate fi creator într-un domeniu, dar pentru alte domenii să manifeste

conformism; sau un om își poate manifesta spiritul creator în două domenii sau într-un domeniu interdisciplinar, sau pluridisciplinar. Al. Roșca (1981) se întreabă dacă diferitele forme specifice de creativitate sunt rezultatul activității și experienței din domeniul respectiv, sau au ele și o bază dispozițională, ereditară? Foarte probabil, și una și alta, în proporții variabile, de la caz la caz. În această problemă Gardner (1993) aduce unele precizări cu analiza creativității pe mai multe nivele (subpersonal, personal, intrapersonal, multipersonal); de asemenea Csikszentmihalyi (1997) care consideră creativitatea ca un fenomen ce rezultă din interacțiunea a trei sisteme (setul instituțiilor sociale, domeniul cultural stabil și individual).

Pentru a arăta relația dintre general și specific în creativitate Al. Roșca (1981) se referă la câteva dimensiuni ale personalității implicate în creație. De inteligență, care nu poate fi sub un anumit nivel, este nevoie in orice activitate creatoare deși peste un QI corelația cu creativitatea este nesemnificativă. Cu toate acestea nivelul de inteligență diferă de la un domeniu la altul. Astfel, minimul necesar este mai ridicat în creativitatea științifică (matematică, fizică teoretică etc.) și mai redus în unele domenii ale creativității artistice, unde un rol foarte important revine unor aptitudini speciale. Aici intervine și relația dintre domeniul de manifestare al creativității și tipurile de inteligență (raționamentul deductiv, raționamentul inductiv, verbală, spațială, numerică, socială, emoțională etc.): la probele de inteligență verbală, scriitorul obține cote mai ridicate decât la cele de inteligență spațială; la arhitect situația este inversă (Roșca 1981). În ceea ce privește motivația se știe că ea este indispensabilă în orice formă de creativitate, dar există și aici aspecte generale și specifice (curiozitatea, autoactualizarea potențelor proprii, plăcerea activității, interese specifice etc.).

O problemă extrem de interesantă, actuală și controversată este diferențierea care s-a făcut și se face în legătură cu creativitatea științifică și artistică. Problema este complexă și ne interesează cu precădere cu atât mai mult cu cât cercetările privind creativitatea s-au orientat cu insistență, în ultimele decenii, spre creativitatea în știință și tehnică, cea artistică fiind dominată de subiectivism și aleatoriu (Radu 1991).

În privința diferențierii dintre cele două tipuri de creativitate (științifică și artistică), Mackinon (1967) pornește de la relațiile dintre produsul creației, creator și mediu. El stabilește astfel trei tipuri de creativitate:

1. Produsul creației este în mod clar o expresie a stărilor interioare, de exemplu trebuințele, percepțiile, motivațiile evaluările etc. ale creatorului. În acest tip de creativitate accentul cade pe creator care exteriorizează ceva din el însuși în domeniul public. Produse de acest tip găsim în lumea pictorilor, sculptorilor, poeților, romancierilor, compozitorilor. De aici probabil nota mai mare de subiectivism și aleatoriu.
2. Produsul creat nu este în legătură intimă cu creatorul ca persoană; acesta este un fel de mediator (medium) între trebuințe și scopuri definite extern și produsul creat. Creatorul operează asupra unor aspecte ale mediului său ca să realizeze un produs nou și adecvat, dar el adaugă puțin din el însuși, din stilul său ca persoană, la rezultat. Aici se înscriu lucrările cercetătorului științific din fizică, chimie, industrie, ale inginerului, inventatorului.
3. Produsul creativ este în același timp o expresie a creatorului și deci un produs foarte personal și totodată o întâlnire impersonală a cerințelor unei probleme externe. Exemple: pictorii de reprezentări (peisaje, portrete, naturi moarte etc.), scriitorii de scenarii, autorii de aranjamente muzicale, dar mai ales arhitecții și designerii.

Ca orice clasificare și aceasta este simplificatoare. De fapt Mackinnon însuși atrage atenția că ar fi o suprasimplificare să se pretindă că primul tip de creator realizează un produs sau o formă din elemente care n-au existat în percepția sa, iar tipul al doilea ar crea un produs nou compus numai din elemente existente dinainte. Problema este de fapt mult mai complexă, mai delicată și mai subtilă și ține de mecanismele cognitive implicate, de felul reprezentării mediului (natural, social, cultural, științific etc.), de limbajele utilizate, de procesările aplicate, de paradigmele subiacente și de numeroase alte structuri și mecanisme noncognitive implicate.

Dacă comparăm creația științifică și creația artistică pornind de la produsul respectiv (teorii, idei, tehnologii, reprezentări/construcții

artistice etc.) găsim atât aspecte/caracteristici comune cât și specifice. Astfel noutatea, originalitatea și valoarea sunt criterii ce se regăsesc în ambele produse și după care acestea pot fi cuantificate. În știință însă, produsul creației trebuie să satisfacă și criteriul verificabilității (ipoteza, teoria, soluția creată trebuie să poată fi confruntată cu realitatea cel puțin în principiu) și criteriul consistenței logice (Miclea 1991). Autorul menționat consideră că nici una din aceste ultime cerințe nu trebuie satisfăcute de produsul creației artistice și totuși și produsul artistic se confruntă pentru validare cu câmpul artistic existent; de asemenea și în artă se poate vorbi de criteriul coerenței estetice/stilistice (în artele plastice diferențierea artei autentice, profesioniste de produsul kitsch se face și pe baza acestui criteriu).

Cele două domenii, creații, produsele lor și procesualitatea producerii acestora pot fi analizate și prin prisma dualității invenție – descoperire. Tradițional deosebirea dintre artă și știință a fost descrisă cu ajutorul distincției dintre invenție și descoperire. Astfel a inventa înseamnă a da la iveală ceva care nu a existat anterior; a descoperi înseamnă a pune în evidență un fapt, un obiect, un fenomen, o relație sau o lege care oricum exista, funcționa, fără însă a se cunoaște aceasta. Invenția artistică pare a avea o superioritate evidentă față de descoperirea științifică în senul gradului de noutate pe care aceasta o incumbă (Marcus S. 1989). În schimb descoperirea este supusă unor constrângeri de natură obiectivă incomparabil mai severe decât cele care condiționează o invenție. Asta nu înseamnă că actul de invenție artistică stă sub semnul haoticului și arbitrarului; însă, cu siguranță plăsmuirea artistică (poetică, picturală etc) nu se confruntă cu o realitate preexistentă precisă și riguroasă, așa cum se întâmplă cu descoperirea științifică. Această diferență dintre invenție și descoperire poate fi mai bine exprimată prin următoarea aserțiune: restricțiile unei descoperiri sunt mai ușor testabile decât acelea ale unei invenții (Marcus 1989). Lucrurile sunt însă mult mai complexe decât par la prima vedere. De exemplu putem vorbi nu numai de invenție artistică ci și de invenție tehnică. Invenția tehnică este strâns legată de descoperirea științifică; se poate spune că orice invenție tehnică se bazează pe descoperirile pe care știința le realizează, după cum orice descoperire se sprijină pe unele invenții.

Numitorul comun al invenției tehnice și al celei artistice este faptul că ele sunt invenții/creații ale unor obiecte (concrete sau abstracte) care n-au preexistat autorului lor. Dar între cele două invenții sunt și deosebiri: cea mai evidentă este caracterul material/funcțional al obiectelor create de tehnică, opus, diferit față de caracterul ideal, ficțional al obiectelor rezultate din invenția literar – artistică. Desigur și invenția artistică se materializează în ceva: o carte, o partitură, o pictură etc. Însă textul literar, partitura, masa picturală nu sunt decât intermedieri, suporturi sau mediumuri ale unui univers ficțional; acest univers ficțional constituie adevărata substanță a artei.

Gérard Genette (1994) operează cu distincții între real-ficțional chiar și în câmpul operei de artă: există, după acest autor, două moduri de existență a operei de artă și anume, imanența și transcendența. Imanența „adică în ce fel de obiect consistă o operă”, obiectele putând fi materiale sau ideale (pictura și sculptura creând opere fundamental materiale, literatura și muzica creând opere fundamental ideale). Psihologic vorbind, asta însemnând că operele materiale (sculpturi, picturi) sunt percepute cu precădere vizual, tactil și au consistență obiectuală deci exterioară subiectului; ele sunt percepute relativ instantaneu și global (de fapt ele sunt explorate prin sacade și mișcări continue, Preda 1988) sau cel puțin așa sunt date simțurilor noastre. Cele așa zis ideale (operele muzicale și literare) sunt percepute secvențial deci într-un timp oarecare evident și nu au consistență obiectuală (corporală) proprie permanentă. Acestea din urmă pot fi multiplicate, interpretate la nesfârșit. Din punct de vedere psihologic, operele de artă muzicale și literare sunt percepute secvențial/liniar deci într-un timp relativ consistent (aici mintea face efortul de a globaliza de a construi totalități din fracmente/secvențe, pe când în cazul operelor plastice mintea face eforturi de comprehensiune a globalității, sinteticului, instantaneului prin fragmentare, analitism, secvențialitate). Transcendența este înțeleasă de Genette într-un sens tehnic, ca „tot cea ce pune un text (și am zice noi și o operă picturală sau sculpturală) în relație, manifestă sau secretă, cu alte texte (sau picturi, sculpturi), sau „toate felurile prin care o operă depășește, debordează sau se joacă cu obiectul ei”. Există arte ale căror opere sunt fundamental materiale (pictura, sculptura), altele fundamental

ideale (literatura, muzica). Dar există şi arte, de exemplu arhitectura, ale cărei obiecte sunt intermediare, tranzitorii (între material şi ideal).Rămânând tot în teritoriul artei, dar mutând analiza în termenii opoziţiei/complementarităţii sentiment – raţiune, găsim două forme, de fapt două extreme – abstracţia informală şi/sau arta conceptuală, sau altfel spus „arta ca trăire pură, sentiment, talent şi inspiraţie" şi „raţiunea în creaţia artistică (A. Oroveanu 2000). La extrema abstracţia informală se afirmă epuizarea în expresie a întregului proces de creaţie: „Din punct de vedere fenomenic, actul de a picta pare să corespundă următoarelor condiţii:

1. Primatul emoţiei unit cu viteza de execuţie;
2. Absenţa premeditării în forme şi gesturi;
3. Necesitatea unei stări secunde de concentrare.

Introducerea rapidităţii în estetica occidentală îmi pare a fi (Georges Mathieu) un fenomen de importanţă capitală. Fireşte acest lucru derivă din faptul că pictura se eliberează din ce în ce mai mult de referinţe la natură, la canoane ale frumuseţii, la schiţa preliminară. Rapiditatea semnifică deci abandonarea definitivă a metodelor artizanale ale picturii în favoarea metodei de creaţie pură. Nu e oare unica misiune a artistului aceea de a crea şi nu de a copia" (Georges Mathieu, apud Oroveanu 2000). La cealaltă extremă, reprezentată de arta conceptuală, procesul de creaţie este blocat/oprit în faza sa de elaborare mentală, indentificat cu stadiul concepţiei sau al intenţiei care nu obligă la nici un fel de formulare. În arta conceptuală ideea sau conceptul este aspectul cel mai important al operei. Când artistul utilizează o formă conceptuală de artă, asta înseamnă că întreaga proiectare şi decizie sunt efectuate dinainte, iar conceperea fizică, efectivă a operei este un aspect opţional; cum arată o operă de artă nu e prea important, ea trebuie să arate într-un fel dacă are formă fizică. Indiferent ce formă va avea în final, ea trebuie să înceapă cu o idee; ceea ce interesează artistul este procesul de concepţie şi formulare (A. Oroveanu 2000). Am putea spune că arta conceptuală este într-un fel mai aproape de elaborarea ştiinţifică decât de trăirea artistică. De altfel distincţia dintre descoperire şi invenţie devine din ce în ce mai greu de operat chiar şi în domeniul ştiinţei şi tehnicii pe măsură ce ne apropiem de creaţia actuală. A crescut considerabil în ultima sută de ani

rolul teoriilor și metodelor epistemologice în știință. Dar acestea, teoriile și modelele sunt invenții cu ajutorul cărora se efectuează descoperiri științifice. Foarte controversată a fost și este încă situația matematicii: este o invenție a omului, sau a fost descoperită în natură? Jacques Hadamard (1954), marele matematician francez, ne atrage atenția în „Eseu asupra psihologiei invenției în matematică" că nu există nici o deosebire între descoperire și invenție, din punct de vedere psihologic. Relevantă în acest sens este și observația poetului și omului de știință Saint John Perse (Marcus 1989) precum că itinerarul observație – ipoteză – testare, pe care-l parcurge știința, este analog itinerarului emoție – creație – exprimare, pe care îl parcurge arta.

Pertinente observații și analize privind relațiile dintre invenție și descoperire găsim la cercetătorul chimist Jean Jaques (1990) referitoare atât la știință cât și la artă. O descoperire ridică vălul de pe acea parte a realității care nu a fost încă întrezărită; o explicație, o teorie, o previziune, dimpotrivă, este o operă intelectuală, un produs al imaginației. O teorie poate fi satisfăcătoare, incompletă, perfectabilă sau total aberantă, dar atunci când *se inventează* o teorie *se descoperă* de fapt realul, prevăzut sau neprevăzut. O descoperire nu poate fi decât adevărată. Teoria este, ca și opera de artă, o creație rămânând marcată pentru totdeauna, de stilul, de geniul și de personalitatea autorului său; descoperirea, dimpotrivă, poate fi făcută de un oarecare, al cărui nume, nu de puține ori, istoria îl uită. Pe de altă parte, spune autorul citat, se vorbește despre a cerceta și a descoperi, atât cu prilejul enunțării unei teorii sau a unei ipoteze originale cât și cu prilejul observării unei noutăți. În privința descoperirii, Jean Jaques diferențiază între cele care au fost făcute atunci când nu se căuta nimic, deci când nu se prevăzuse nimic și cele care au fost făcute când se căuta altceva. Alți autori (Radu 1991) numesc cele două modalități de descoperire, „descoperirea prin șansă sau perspicacitate (serendipitie) și respectiv metoda experienței pentru a vedea. După ce analizează descoperirea în artă, pornind de la celebra afirmație a lui Picasso, „eu nu caut, eu găsesc", Jean Jaques, susține că descoperirea neașteptată a unor perspective încă neexplorate, în cazul științei sau artei, relevă aptitudini inventive care au cel puțin un punct comun: eventuala fecunditate a imprevizibilului sau a hazardului care le-a dat naștere, bazată pe aceeași

aptitudine de a trage foloase, pe aceeaşi receptivitate, pe acelaşi oportunism al unui creator dat.

Într-o viziune foarte răspândită, distincţia ştiinţă – artă (Marcus S. 1988) se sprijină pe o distincţie biologică, provenind din asimetria celor două emisfere cerebrale. A aşeza ştiinţa sub semnul raţionalului iar arta sub cel al emoţionalului revine la o reprezentare a distincţiei ştiinţă-artă pe baza distincţiei dintre secvenţialitatea controlată de emisfera cerebrală stângă şi nesecvenţialitatea controlată de emisfera cerebrală dreaptă. Dar de fapt, ştiinţa se prevalează tot mai mult de nesecvenţial (intuitivul şi holisticul sunt fundamentale în descoperirea ştiinţifică), iar arta se aliază tot mai mult cu secvenţialul, artistul modern căutând să conştientizeze regularităţile naturii şi ale propriei sale creaţii.

În legătură cu particularităţile celor două emisfere şi creativitatea vom prezenta câteva date relevante din cercetările neurobiopsihologice.

Funcţia principală a emisferei stângi este de a traduce orice percepţie în reprezentări logice, semantice şi fonice ale realităţii şi de a comunica cu exteriorul pe baza acestui colaj logico-analitic al lumii (P. Watzlawick 1983). Preferinţa pentru detalii, pentru prezentarea logică a faptelor, a relaţiilor cauză – efect sunt caracteristici ale emisferei stângi. Abordarea raţională este trăsătura tipică pentru această emisferă. Persoanele care au emisfera stângă mai dezvoltată tind să găsească cauze şi explicaţii pentru orice lucru sau fenomen; ele procedează metodic şi nu trec la etapa următoare până nu o epuizează pe cea anterioară; totul se înlănţui logic, iar relativa rigiditate a demersului constituie o garanţie a validităţii demersului (D. Chalvin, 1992). Emisfera dreaptă este universul gândirii fără limbaj, al înţelegerii nonverbale, al recunoaşterii formelor, al percepţiei spaţiale. Este considerată ca locul ritmului, al muzicii, imaginilor şi imaginaţiei; informaţiile abordate de această emisferă se referă la culori, analogii, structuri, scheme, figuri; ea este universul visului, imaginaţiei, al culorii, al vederii în relief. Sarcina acestei emisfere este să sintetizeze şi să exprime experienţa noastră într-o imagine; intuiţia şi imaginaţia sunt funcţiile ei dominante (M. Roco 2001). Contrar ideilor exprimate de unii autori, creativitatea nu este localizată în emisfera dreaptă. Artiştii şi oamenii de ştiinţă au abordări variate, diferite şi complementare. Descoperirea presupune demersul în ambele

emisfere; creativitatea depinde de ambele emisfere. Cele două emisfere sunt complementare, pe de altă parte se opun şi pe de altă parte se completează reciproc: una din ele analizează, cealaltă sintetizează, una foloseşte dominant raţiunea, cealaltă intuiţia. De aceea numeroşi autori prezintă modalităţile duale de lucru ale celor două emisfere sub forma unui duet (Edwards B., 1999)."

Caracteristicile modale ale celor două emisfere (după Betty Edwards, 1999, p.44):

Stânga	**Dreapta**
VERBAL – utilizează cuvinte pentru a numi, descrie, defini	NON-VERBAL – conştiinţa lucrurilor, dar conexiune minimală cu cuvintele. Dă tonul vocii (stimulare verbală).
ANALITIC – descoperă lucrurile etapă cu etapă, element cu element	SINTETIC – plasează lucrurile împreună pentru a forma întreguri
SIMBOLIC – foloseşte simboluri în locul lucrurilor	CONCRET- se raportează la lucruri aşa cum sunt ele în momentul prezent.
ABSTRACT – extrage o informaţie folosind-o pentru a reprezenta totul	ANALOGIC – vede legăturile între lucruri, înţelege metaforele
TEMPORAL – urmează firul timpului, se încadrează în timp organizând lucrurile secvenţial, executându-le in ordine.	ATEMPORAL – nici un sens al timpului
RAŢIONAL – trage concluzii fondate pe fapte şi raţionamente.	NONRAŢIONAL – nu are nevoie de fapte şi raţionamente. Tendinţa de a nu judeca.
NUMERIC sau digital- utilizează numerele şi modul lor de folosire	SPAŢIAL – vede obiectele în relaţii unele cu altele şi ca părţi care formează un tot.
LOGIC – trage concluzii fondate pe organizarea logică.	INTUITIV – procedează prin salturi, pleacă de la impresii, sentimente, imagini vizuale, elemente de informare.
LINEAR – gândeşte în termenii ideilor legate unele de altele, gândire convergentă	GLOBAL- percepe ansambluri, asociaţii ale părţilor, concluzii divergente.

S-au adus numeroase dovezi științifice privind complementaritatea celor două emisfere:

- cele mai multe componente ale limbajului includ procese complementare ale emisferelor stângă și dreaptă (percepția limbii, decodificarea scrisului, înțelegerea propozițiilor, a discursului și a sintezei;
- emisfera dreaptă prelucrează informația legată de melodicitatea și intonația vorbirii și identificarea vorbitorului;
- percepția fonetică se realizează în ambele emisfere;
- ambele emisfere au contribuții proprii la decodificarea textelor scrise;
- ambele emisfere procesează sensurile cuvintelor, dar o realizează în moduri diferite (emisfera dreaptă pare să mențină activarea relațiilor semantice îndepărtate ale cuvintelor, a sensurilor multiple ale cuvintelor ambigue și a interpretărilor metaforice; emisfera stângă selectează sensuri înrudite și o unică interpretare pentru fiecare cuvânt);
- emisfera stângă este mai abilă în folosirea structurii propozițiilor pentru a ajunge la interpretarea de la acest nivel a mesajului; emisfera dreaptă pare să fie mai sensibilă la relațiile semantice între cuvinte decât la restricțiile de nivel semantic;
- emisfera stângă este specializată în deducții conective (care asigură unitatea textului); cea dreaptă este specializată în deducții anticipative.

Creativitatea este un fenomen extrem de complex care antrenează, presupune toate structurile personalității deci pare firesc să fie antrenate în aventura descoperirii și invenției ambele emisfere, de fapt creierul total (N. Herman 1982). Pare de asemenea plauzibil ca acest creier total cu complementaritățile pe orizontală (cortex stâng – cortex drept) și pe verticală (sistem cortical/gândire – sistem limbic/emoții) să fie implicat în totalitate atât în creația științifică cât și în cea artistică, atât în creativitatea generală (ca potențialitate) cât și în cea specifică (deci manifestă) desigur cu accente și implicații diferite ale complexelor structuri și mecanisme mentale.

*

Principial vorbind, pornind de la faptul că sunt zeci de definiții (peste o sută) ale creativității și de asemenea numeroase teorii care încearcă să găsească și să explice cauzele acestui fenomen extrem de complex, putem afirma că nu este creativitate ci doar creativități. Este un fenomen care capătă contur doar atunci când se manifestă, și se manifestă cu precădere prin individualizare (chiar dacă e vorba de grup creativ). Nu întâmplător în privința procesualității creativității / creației variantele sunt mult mai puține. Procesualitatea, secvențele desfășurării în timp a fenomenului, activității numită creativitate sunt mai vizibile, mai evidente, pe când cauzele și esența creativității se pierd în complexitatea halonului uman și în multitudinea relațiilor cu ceilalți haloni de deasupra și de dedesubt. Tendința de a vedea global, holist, coerent fenomenele duc la încercări de definire, circumscriere a creativității peste specificul domeniului de manifestare, construindu-se modele explicative sub zodia „creativității generale". Cercetarea, observarea concretă, realizarea unor experimente privind creativitatea în act a oamenilor vii, concreți se întâlnește, se intersectează întotdeauna cu manifestări concrete și specifice ale creativității. Cu cât individul este orientat, educat spre o specializare anume cu atât manifestările creative sunt mai specifice. Cu cât individul este mai tânăr, mai nespecializat, eventualele manifestări creative sunt mai puțin diferențiate, sunt mai globale și probabil sunt mai mult de natură expresivă.

Noi ne vom referi în această carte în special la creativitatea vizual-plastică. Dar o vom face privind și dinspre podea în sus dar și de sus înspre podea.

1.2. IMAGERIA ȘTIINȚIFICĂ ȘI ARTELE VIZUALE

Lui Klee îi plăcea să privească la microscop secțiuni de plantă, ori tot felul de țesături vii sau moarte. Era un pasionat colecționar de fosile. El se întreba dacă microscopia și paleontologia sunt ocupații potrivite pentru un artist; credea că ele pun în mișcare imaginația artistului. Urmele acestor forme apar în lucrările lui (Edgar Wind 1979). Lucrările abstracte ale lui Kandinsky „ne fac să ne gândim când la spațiul

în care se mişcă stelele, când la cel pe care ni-l relevă microscopul, dar care se situează amândouă atât de mult în afara experienţelor noastre curente încât ne apar ca imaginare" (Joseph-Emile Muller 1963). Klee, un împătimit al liniei ca mijloc de expresie, susţine că artistul trebuie să studieze linia în structurile materiale ale naturii, ţesăturile umane, substanţa osoasă, fibrele musculare (Marcel Brion 1972).

Despre relaţia dintre ştiinţă şi artă s-a vorbit şi s-a scris mult. Sunt multe aspecte care interesează problema raporturilor dintre cele două domenii: relaţia cu realul, limbajul ştiinţific – limbajul artistic, metode specifice, finalităţi, obiective etc. Pe noi ne interesează aici o singură problemă: relaţii posibile între imaginea ştiinţifică şi imaginile artistice. Sau altfel spus ce au în comun şi ce au diferit cele două tipuri de imagini, căci să nu uităm, de exemplu că desenul ca de altfel şi fotografia (mecanică, digitală) sunt atât mijloace, medii cu virtuţi artistice cât şi metode de cercetare ştiinţifică. Avem apoi atâtea desene şi numeroase fotografii care au şi virtuţi artistice şi valoare ştiinţifică. Pe de altă parte o paralelă între imaginile vizual-plastice artistice şi cele ştiinţifice ne relevă specificul artisticului sau „contaminarea" acestuia benefică sau nu de către experienţa ştiinţifică. Ştim că în mod tradiţional deosebirea dintre artă şi ştiinţă a fost relevată prin intermediul distincţiei dintre invenţie şi descoperire.

A inventa înseamnă a da la iveală ceva care nu a existat anterior; a descoperi înseamnă a pune în evidenţă un fapt, un obiect, un fenomen, o relaţie sau o lege care oricum exista, funcţiona, fără însă a se cunoaşte aceasta (Marcus S. 1989). Aplicând cele două procese, operaţii – a inventa/a descoperi la analiza comparativă a imaginilor vizual-plastice artistice şi produselor imageriei ştiinţifice, ce putem constata? Radiografia, imaginea radioscopică, radiografia digitală, tomografia, ecografia, imaginea prin rezonanţă magnetică precum şi desenul, pictura, fotografia artistică mecanică sau digitală, imaginea procesată pe computer sunt invenţii, deci creaţii de obiecte (concrete sau abstracte) care n-au preexistat autorului lor. O deosebire importantă dintre invenţia tehnică şi cea artistică-plastică constă în stricta corelaţie a celei dintâi cu descoperirea ştiinţifică, opusă corelaţiei mai slabe, mai indirecte şi controversate a celei de a doua cu orice tip de descoperire. Cu toate

acestea uneori arta este aproape nemijlocit condiționată de anumite descoperiri științifice (Marcus S. 1989). Este suficient să amintim în acest sens impresionismul și neoimpresionismul care s-au bazat pe unele tehnici care au devenit posibile datorită unor descoperiri în domeniul chimiei, opticii și percepției culorilor. O altă deosebire importantă este faptul că descoperirea este supusă unor constrângeri de natură obiectivă incomparabil mai severe decât cele care condiționează o invenție. Deși invenția artistică este cea mai ludică și mai liberă ea nu stă sub semnul haoticului și arbitrarului (ne referim la creația autentică).

Dar, probabil cea mai izbitoare deosebiri între cele două tipuri de invenții, este caracterul material al obiectelor create de tehnică, opus caracterului fictional al obiectelor artistice-plastice. Am putea spune că imaginile artistice-plastice sunt făcute pentru ele însele, finalitatea fiind imaginile propriu zise. În cazul imageriei științifice imaginile sunt realizate în vederea depistării stării reale, cât mai obiective a cea ce se află în spatele ei (țesut, tumora, organ etc.). Desigur și imaginea artistică are în spatele ei ceva, și ea se naște din ceva. Și în cazul imaginii artistice-plastice și în cazul imaginii științifice, imaginea este imaginea cuiva, a ceva. Niciodată nu este o imagine în sine, născută din nimic oricât ar fi de minimală, de abstractă; ea are întotdeauna ceva în spatele ei sau anterior construirii sale. Și cea mai spontană, neelaborată imagine artistică-plastică (gestualism, tașism, mâzgăleală ultrarapidă) are în spatele ei o stare psihică, emoțională, o intenție mai mult sau mai puțin coagulată, o tensiune, un comportament motor în care se întrevăd cel puțin anumite trăsături temperamentale.

Imaginile vizual-plastice artistice (sunt și imagini vizual-plastice naturale – vezi umbrele, oglindirile) au fost și sunt create de om fie manual, fie cu ajutorul unor aparate fie folosind ambele modalități. Despre interferența dintre mijloacele optice (camera obscură, camera lucidă, aparatul de fotografiat etc.)și cele manuale însoțite de fenomenul de eyeballing va fi vorba în capitolul 3.9. De altfel imaginea tehnică (din care face parte și fotografia artistică, fotografia științifică, imagistica medicală etc.) obținută pe baza unor principii, descoperiri științifice și prin invenția unor aparate (aparate de fotografiat, microscop, lunetă, telescop, aparatul Röntgen, sistem radioscopic modern, tomograful,

IRM, ecograful etc.) a influențat artele vizuale sub diverse forme multe din ele necercetate, necunoscute, artiștii descoperind noi aspecte ale lumii invizibile până atunci, noi texturi și expresivități, care le-au inflamat imaginația. Oamenii de știință folosesc imaginile în spiritul preciziei cu care acestea le relevă anumite aspecte ale structurilor materiale, biologice pe care le studiază. Artiștii folosesc imaginile la care au acces pentru a-și construi propriile imagini artistice sub zodia imaginației. Și totuși, cât e de ciudat că nici unul dintre biologii care-i arătau lui Klee preparațiile lor la microscop nu s-a gândit să-i folosească mâna abilă și sensibilă pentru înregistrarea acestor structuri în sensul științei, în loc să-l lase să hoinărească în joacă printre ele numai în imaginație (Edgar W. 1979). Sculpturile și desenele lui Henty Moore sugerează că a fost fascinat de geologie; ar fi fost plăcut și interesant să-l fi văzut într-un contact strâns cu cei ce explorează din interes profesional formele vulcanice, ori diferite tipuri de stratificare, dar pesemne că așa ceva ar fi trecut drept un sacrilegiu, pentru că se presupune că artistul se angajează în cercetare numai de dragul metaforei. Pictorul Yves Klein era interesat de cosmogonie, geografie și botanică, imaginile sale picturale în relief, albastre, cu cratere lunare, formele de bureți submarini etc fiind edificatoare în acest sens. Geologii vorbesc de o estetică a cristalelor și rocilor, savanții descoperă mereu și aspecte estetice în imaginile științifice relevate prin diferite metode.

1.2.1. EXPLORAREA FORMELOR ÎN ȘTIINȚA CONTEMPORANĂ ȘI ARTELE VIZUALE

Ne-am obișnuit să vedem în preocupările esențiale ale științei moderne două direcții: infinitezimalul și necuprinsul (infinitul mic și infinitul mare). Dar în ultimele decenii ale secolului al XX-lea pe care tocmai l-am încheiat, au luat avânt o serie de cercetări coagulate sub forma unor „teorii morfologice" pe care unii autori le-au catalogat drept „revoluția morfologică" (Alain B. 1993). Noile teorii (teoria fractalilor, teoria catastrofelor, teoria structurilor disipative, teoria haosului și a atractorilor stranii, sinergetică) vin cu un limbaj propriu, destinat

descifrării și raționalizării lumii mișcătoare a formelor. Despre ce ne vorbesc aceste teorii? Ele nu ne vorbesc despre quarci, fermioni, bosoni sau alte obiecte mai mult sau mai puțin ezoterice care populează universul fizicii atomice, nici despre stele neutronice, pulsari sau quasari, specifice astrofizicii, ci, oarecum simplu și firesc, despre lumea pe care o locuim, despre lumea vizibilă cu ochiul liber, o lume la scara noastră. Aceste teorii se ocupă de fenomene familiare nouă, precum forma pe care o iau norii sau munții, aspectul țărmurilor, curgerea învolburată a unui torent, crăpăturile dintr-un zid vechi, căderea unei frunze veștejite, spuma unei halbe de bere, unduirile fumului de țigară, zig-zagul fulgerului etc. Prin aceste teorii, savanții și gânditorii ce aparțin orientării morfologice, refuză o abordare exclusiv tehnicistă și utilitaristă a naturii, promovând în schimb un respect al lumii așa cum este, o lume din care noi înșine facem parte. Ei nu caută să manevreze realul într-un anumit scop, ci prețuiesc mai mult cunoașterea pură dezinteresată, simpla plăcere de a cunoaște de dragul cunoașterii, înțelegerea proceselor care conduc la apariția și evoluția formelor din universul nostru cotidian. Ne invită să ne lăsăm fascinați de bogăția și complexitatea formelor și a metamorfozelor lor. Întrezărim aici „contaminări estetice" venite parcă dinspre universul artelor.

Teoriile morfologice nu se implică în cursa spre construcții gigantice (telescoape, acceleratoare de particale) care obsedează știința contemporană atât în investigarea infinitului mare cât și în cea a infinitului mic. Lumea teoriilor morfologice nu este nici cea a înspăimântătoarelor găuri negre situate la hotarele Universului, nici cea a fenomenelor cu existență efemeră sau chiar ipotetică pe care le studiază fizica particulelor; este o lume care se plasează între aceste extreme, în zona intermediară care constituie locul existenței omului. Obiectele teoriilor morfologice fac parte din lumea noastră, din lumea pe care o percepem direct, nemijlocit. Pentru a le sesiza nu este nevoie de utilizarea unei aparaturi costisitoare și sofisticate, trebuie să deschidem ochii și să privim „cu naivitate" lumea pe care o descoperim. Este lumea sclipitoare și pestriță a formelor și calităților palpabile, a percepției imediate, în care trăim și murim (Prigogine 1986). Este un univers eterogen, plin de calități distincte și de potențiale surprize. Această

redescoperire a lumii vii, umane, care ne redă un cosmos apropiat şi familiar, include unele aspecte strâns legate: reabilitarea percepţiei, elogierea diversităţii, reacomodarea cu complexitatea.

Fără doar şi poate teoriile morfologice au înrâurit într-un fel sau altul, artele vizuale, prin aplecarea lor asupra formelor vizibile, prin modelarea unor structuri morfologice, prin circumscrierea problemelor esenţiale ale apariţiei, menţinerii şi dispariţiei formelor.

*

Teoriile morfologice caută să descrie şi, pe cât posibil, să explice apariţia, menţinerea şi dispariţia formelor, încearcă înţelegerea genezei şi stabilităţii lor, într-o multitudine de domenii. Mandelbrot (1989) afirmă că numeroase forme din natură sunt atât de neregulate şi fragmentate încât, în comparaţie cu Euclid, natura are un nivel mai înalt, dar şi calitativ diferit, de complexitate.

Formele sunt permanent schimbătoare, variate, diverse şi par să dejoace orice tentativă de modelare cât de cât precisă. Dacă există câteodată asemănări între unele fiinţe, ce pot avea oare în comun, de pildă, forma unei pietre şi cea a unui copac, cea a unui animal şi cea a unei plante, cea a unui produs tehnic sau artistic şi cea a unei fiinţe? În ceea ce priveşte diversitatea formelor este evident că aceasta nu poate fi analizată decât limitat, deoarece forma este însăşi libera diversitate (Bachelard). Forma este esenţialmente deformabilă. Ea pare să scape oricărei definiţii. Fără îndoială, pot fi stabilite principii de simetrie sau corespondenţă care să permită reducerea şi raţionalizarea acestei diversităţi. Forma este, de fapt şi aici e toată problema, o noţiune fundamental *calitativă.* Nu este o mărime asemenea masei, vitezei, temperaturii. Nu poate creşte sau scădea. Nu i se cunoaşte un principiu de conservare, precum cel al energiei sau mişcării. Nefiind cuantificabilă, forma pare să sfideze orice încercare de investigaţie ştiinţifică precisă. Cel puţin aşa susţin cei care pretind că ştiinţa este exclusiv cantitativă.

Pentru René Thom (1975) o formă se distinge, se separă de un fond, un spaţiu – suport (un spaţiu substrat) a cărui aparenţă fenomenologică variază în funcţie de punctul considerat. Dacă fondul este perfect omogen, uniform, sau dacă proprietăţile sale se modifică în mod continuu, nu există morfologie. Pentru apariţia unei forme este

nevoie de o discontinuitate în proprietățile calitative ale suportului. Ceea ce este propriu formei, spune Thom, este faptul că se exprimă printr-o discontinuitate a mediului. Forma se desprinde întotdeauna de un fond, exprimând prezența unei discontinuități a proprietăților mediului. Opoziția continuu/discontinuu stă de fapt la baza percepției noastre naive asupra lucrurilor și a lumii. Ea reface distincția gestaltistă între fond (continuitate)și formă (discontinuitate).

Teoria fractalilor studiază o anumită familie de forme, pe cele „fractale". Fractal înseamnă fragmentat, fracționat, neregulat, întrerupt. În general, teoria fractalilor este o teorie a fracturatului, a zdrobitului, a granularității și diseminării, a porozității. Formele cu care se ocupă sunt caracterizate printr-o complexitate intrinsecă, de o neregularitate fundamentală, ce se manifestă la toate scările de observație. Cubismul, mai ales cel analitic, nu sparge forma în bucăți, nu zdrobește în fragmente obiectele de unde aspectul de geam plesnit?

În sens intuitiv „fractalul" este o structură geometrică ori un obiect natural care combină următoarele caracteristici:

a. Părțile au aceeași formă sau structură ca și întregul, chiar și în cazul când acestea au scări diferite, putând fi ușor deformați;
b. Forma sa este fie extrem de neregulată, fie extrem de întreruptă sau fragmentată, oricare ar fi scara la care se face examinarea;
c. Conține „elemente distructive", ale căror scări pot fi foarte variate și care acoperă o gamă largă (Mandelbrot 1989).

Mandelbrot numește fractalul un set matematic sau un obiect concret a cărui formă este extrem de neregulată și/sau fragmentată pe toate dimensiunile. Se vorbește de fractali naturali și artificiali (ferigi, țărmuri, fulgi de zăpadă etc. și curba lui Van Koch, sita lui Sierpinski, seturi Mandelbrot, seturi Iulia etc.).

Matematica fractală permite cuantificarea dimensiunilor norilor, a valurilor, a turbulențelor aeriene, a unui cocoloș de hârtie, a craterelor lunare, dispunerea străzilor unei metropole, forma unui râu, sistemul de vene și artere al corpului uman etc.

Teritorii cum ar fi cel natural, care până în anii 1970 păreau iremediabil dezordonate, definitiv aleatorii, se îmblânzesc prin eforturile conjugate ale matematicienilor, chimiştilor, fizicienilor şi biologilor şi, sub calculul riguros al dimensiunilor fractale pe care le conţin, încep să fie percepute coerent în geometria lor evanescentă, dar totuşi stabilă (Manolescu 2003).

O dimensiune fractală se situează undeva între două dimensiuni „normale" – de exemplu între linie şi suprafaţă există coasta Marii Britanii sau tăietura unei conopidesecţionate, adică nişte curbe atât de sinuoase încât dau impresia că umplu o suprafaţă. Cuantificarea acestor curbe şi materializarea grafică a cuantificării se bazează în primul rând pe înţelegerea relaţiei dintre dimensiune şi gradul de umplere a spaţiului, ceea ce echivalează cu exploatarea ştiinţifică a unei probleme de perspectivă. De aceea, raportul dintre formă şi distribuţie este esenţial în grafică, de exemplu pentru înţelegerea majorităţii litografiilor lui Escher, care se definesc prin ambiguitate dimensională şi polisemie perspectivală la fel ca unele romane postmoderne (Manolescu 2003). Datorită faptului că nu are aplicaţii matematice „practice" şi propune o apropiere de lumea reală bazată mai mult pe înţelegerea jocului formelor şi mai puţin pe dominarea realului prin cifre şi statistici, teoria fractală poate fi considerată o teorie aproape poetică (Manolescu 2003).

Investigând lumea fractalilor, Mandelbrot vorbeşte despre „frumuseţea ei plastică" şi despre „o nouă formă de artă minimală geometrică", recunoscându-i poeticitatea şi interacţiunile cu arta realistă sau abstractă; matematicianul Martin Golubitsky şi fotograful Michael Field au realizat un album în care fractalii sunt asociaţi sau descoperiţi în arta islamică a simetriei – tapiserii, vitralii, ceramică.

Dimensiunea efectivă a unui obiect concret nu este dimensiunea reală, ci cea a figurii geometrice care-l reprezintă cel mai bine la scara de observaţie considerată. Această noţiune (dimensiunea) nu este intrinsecă, ea nu se ataşează obiectului, ci unei baze pragmatice şi subiective: ea are de-a face cu gradul de rezoluţie. Să luăm un exemplu, un ghem de sfoară cu diametrul de 10 cm, având sfoara de 1 mm grosime. De la 10 m ghemul este asimilabil cu un punct (dimensiunea sa efectivă este nulă); observat mai de aproape (de la 10 cm), ghemul este reprezentat printr-o

bilă tridimensională (dimensiunea sa efectivă este 3); pe măsură ce ne apropiem, dimensiunea efectivă a ghemului se schimbă: la o distanță de 10 mm acesta este perceput ca un ansamblu de fire, putând fi identificat cu o linie (dimensiunea sa efectivă este 1); la o distanță de 0,1 mm firul este perceput ca un obiect cilindric și totul devine tridimensional (dimensiunea efectivă este 3). La scară microscopică, ghemul se reduce la o mulțime finită de atomi punctiformi și redevine 0 dimensional (dimensiunea sa efectivă este nulă). Dimensiunea efectivă a unui obiect oarecare nu are o valoare fixă. Ea este dată de condițiile de observare și „nu încetează să se schimbe". Noțiunea de dimensiune efectivă permite să se dea un conținut concret la ceea ce înseamnă un obiect fractal. Un obiect natural va fi definit ca fractal în cazul în care dimensiunea efectivă, într-o anumită regiune a lui, este „fie o fracție, fie un întreg „anormal", descriptibil printr-o formă neregulată sau fărâmițată. Aceasta înseamnă, în particular, că în natură nu există obiecte fractale în sine, ci numai la o anumită scară de observație determinată: văzut de pe Sirius, de exemplu, mai mult ca sigur că relieful terestru nu este fractal. Problema dimensiunii efective a obiectelor în funcție de condițiile de observare s-a pus și se pune și în artele vizuale și a dat naștere la diferite sisteme perspectivice în pictură iar în film la diferite planuri (general, de ansamblu, american, italian, prim plan, gros plan etc.). Schimbarea unghiului de vedere dar mai ales a distanței de la care e percepută sau imaginată realitatea vizuală-plastică are consecințe determinante asupra configurației imaginii plastice efective. Perspectivele proxemice (tașistă, entrelacs, microscopică) au deschis artiștilor noi orizonturi vizual-plastice dându-le posibilitatea să descopere noi fațete expresive ale existentului.

Teoriile morfologice nu caută să reducă formele și nici să le deducă din procese elementare interne sau externe, ci le privesc ca pe niște realități autonome, independente de natura forțelor care le-au dat naștere. Aceste teorii susțin că evoluția formelor ascultă de legi precise, distincte de cele care guvernează comportamentul naturii (materia are legile ei, forma are alte legi). Ideea autonomiei lumii formelor, intuită și de Aristotel este în epicentrul multor abordări artistice contemporane. Cu siguranță mișcarea numită land art (earth art) apărută la sfârșitul

anilor '60 în cadrul preocupărilor pentru ambianţă (în care artistul acţionează asupra „fizionomiei" unor forme de relief punându-i în valoare calităţile vizual-plastice modificând-o sau populând-o cu anumite repere/semne ale intervenţiei sale, nu este străină de spiritul cercetărilor morfologice descrise. De altfel artiştii aparţinând acestei direcţii vădesc intenţia de a-şi reafirma unitatea cu natura în care trăim şi cu forţele sale. Este şi o reacţie împotriva artificializării, prin excese tehnologice a mediului ambiant.

De asemenea hiperrealismul care pune în valoare aparenţele lumii vizibile – adică ceea ce se oferă nemijlocit observaţiei sau înregistrării conştiincioase a aparatului de fotografiat- descoperind aspecte vizual-plastice fascinante în sine, nu are legături, influenţe ascunse cu dezvoltarea teoriilor morfologice?

Teoria haosului studiază cu predilecţie formele neregulate sau haotice. Formele neregulate şi procesele haotice abundă în natură. Atmosfera terestră este însufleţită de mişcări convective mai mult sau mai puţin violente (uragane, vârtejuri, tornade). Un curs de apă nu are niciodată o viteză uniformă, ci este învolburat din cauza obstacolelor. O frunză care se desprinde nu cade în linie dreaptă, ci după o traiectorie sinuoasă şi complexă. Încă din 1965 Theodore Schwenk, cercetător în domeniul haosului acvatic şi aerian, sugera existenţa unei geometrii naturale, umane şi cosmice a formelor regulate în imprecizia lor: „Plantele reprezintă sisteme vasculare prin care apa, sângele şi pământul, curg într-o interdependenţă vie cu atmosfera. Laolaltă, pământul, lumea plantelor şi atmosfera alcătuiesc un singur mare organism, prin care apa curge la fel ca sângele unui organism viu" (Schwenk, 1976).

Formele neregulate, haotice au invadat şi artele plastice în special pictura: tehnicile pop şi op art, art brut a lui Dubuffet, anti-forma şi land art, arta minimală americană vor fi tot atâtea mişcări care, până la arta conceptuală a anilor 1970, vor exploata toate felurile de forme, de materii şi obiecte. Problema dimensiunii efective a obiectelor în funcţie de condiţiile de elaborare se regăseşte şi în abordarea artei ca „operă deschisă": o operă din secolul al XX-lea care nu „reprezintă nimic" poate fi „construită în mod ambiguu şi poate fi văzută divers conform unghiului din care o priveşti"(Umberto Eco 1996), ea este „deschisă".

Potrivit imaginii literare a labirintului lui Jorge Luis Borges (1999), creația artistică este o rezervă de forme și de ficțiuni, unde spectatorul vine să se rătăcească și să construiască la infinit sensuri posibile. Pentru unii cercetători, între structura internă a urechii umane, tăietura în secțiune a unor fructe exotice, spiralele melcilor și ale galaxiilor, geometria solului crăpat de secetă și a mătăsii –broaștei dintr-o baltă, ramificarea copacilor și a râurilor există o legătură precisă, bazată pe reciclarea infinită a unui număr finit de tipare.

Vorbind despre formele expresive care se regăsesc în alcătuirea artei moderne, Titus Mocanu (1973) susține că în fond, întreaga mișcare a artei este, într-un fel, un proces necontenit de plăsmuire a unor noi forme și o încercare de a se trece, de la vizibilul constatat și aparent, către invizibilul de profunzime sau chiar în direcția posibilului intuit abia în perspectivă. Desigur această viziune liniară este simplistă și oarecum triumfalistă ea minimalizând reluările și adâncirile cu noi mijloace și din perspective noi a unor intuiții mai vechi și de asemenea uitând existența unei viziuni ciclice asupra istoriei, existenței. Un lucru e evident, indiferent din ce perspective am privi faptele, cercetarea, explorarea, înțelegerea, utilizarea formelor în știință, filozofie și arată nu se face izolat, autonom; între diferitele abordări a lumii formelor (naturale, artificiale, artistice) există influențe reciproce, canale de comunicație văzute și nevăzute, impulsuri, tendințe care circulă prin interstițiile complexe, complicate care constituie lumea actuală. O abordare creativă a problematicii imaginii în general dar mai ales a imaginii în activitățile vizual-plastice nu poate să nu țină cont și de aceste aspecte care îmbogățesc cu siguranță strategiile didactice creative.

1.3. SURSELE CREAȚIEI/CREATIVITĂȚII VIZUAL-PLASTICE

Finalitatea creației vizual-plastice, indiferent de nivelul la care se desfășoară (copil, elev, student plastician, artist)' este imaginea sub diferite înfățișări (desen, pictura, fotografie, gravura, sculptura, spot publicitar, coperta de carte, afiș, film etc.).Din perspectiva

psihopedagogică ne putem interesa de natura și specificul imaginii vizual-plastice, de procesualitatea coagulării acesteia, de noutatea, originalitatea, creativitatea prezente în ființa ei materializata într-o anumita tehnică, de calitățile sale expresive și/sau simbolice, de modalitățile de decodificare, descifrare, receptare etc. Pe noi ne interesează aici mai ales sursele din care se coagulează imaginea plastică în procesul de creație. Ne putem întreba, prin urmare, din cine, din ce și cum iau naștere imaginile vizual-plastice fizice, concrete, obiectuale? Ele iau naștere prin aplicarea unor operații, proceduri asupra unor informații codificate plastic (culori, forme, linii, puncte, simboluri etc.) sub umbrela unor paradigme formice, spațiale, compoziționale (aspectul cognitiv), totul susținut și scăldat de inteligenta emoțională (vezi și lucrarea noastră „Jocul de-a arta" 2007). Dar din cine, sau altfel spus, de unde provin informațiile codificate sub forma de pete, culori, forme, texturi, linii, puncte, semne, simboluri, ritmuri, contraste, structuri plastice, compoziții, constituind împreună cu tehnicile aferente limbajul plastic? Dimensiunea cognitiva a elaborării imaginii plastice se referă la prelucrarea acestor informații în sistemul psihic (în cutia neagră). Dimensiunea afectivă, emoțională se referă la trăirea, simțirea, energizarea, starea (plăcere-neplăcere, concentrare-relaxare, euforie-disforie) indusă/creată în sistemul psihic în prealabil, în timpul și după derularea procesului de creație a imaginii plastice. Desigur putem presupune ca aceste surse sunt de naturi diferite, unele interne, altele externe, ca unele sunt de natură perceptivă, altele țin de memorie, gândire, unele sunt mai brute, mai naturale, altele sunt mai prelucrate, mai sofisticate, unele sunt arhaice altele moderne, postmoderne. Pentru o analiză mai structurată a surselor imaginii vizual-plastice am preluat modelul „hexadei situaționale" din logică situațională (Petru I. 1995) și l-am adaptat activităților artistice-plastice întrucât noțiunile implicate aici – creație, educație, comunicare, cunoaștere, sunt noțiuni acționale.

Pornind de la „hexagonul situațional" generalizat (vezi fig.1), trecând prin hexada situației pedagogice și modelul hexadic generalizat al creativității și creației am elaborat două modele situaționale pentru activitățile plastice (tip atelier) și pentru sursele interne – externe ale creației vizual-plastice (vezi fig. 1). Am apelat la aceste modele de logică

acțională în virtutea faptului că demersul nostru în acest studiu este în mare parte de factură acțională, pragmatică.

Ultimul model hexadic (vezi fig. 1) ia în seamă doar sursele actului / faptului plastic propriu – zis:

- creatorul (elev, student, artist) – realitatea intrapsihică;
- realul sensibil (realitatea dată prin simțuri);
- realul abstract (construcțiile teoretice bine structurate);
- imaginarul;
- limbajul plastic și rezultatul procesului de creație – produsul, opera, faptul plastic.

Deci faptele vizual plastice (opera, creația)se constituie din conlucrarea, interferența în diferite proporții și intensități a acestor surse interne și externe, supuse unor codificări și procesări cognitive teleghidate de anumite paradigme plastice și întreținute, instigate și colorate expresiv de inteligența emoțională. Faptele plastice (lucrările plastice) concrete, săvârșite sau în curs de realizare de către cineva, au o existență concomitentă materială și spirituală indiferente de simplitatea sau complexitatea lor, de tehnologia folosită. Faptul plastic condensează în el trecutul și prezentul, acumulatul, sendimentatul dar și clipa fierbinte sau rece a prezentului trăit al subiectului care desenează, pictează, modelează etc. Uneori, faptul plastic presupune, anticipează stări și reacții sufletești, spirituale mai adânci (scăldate în afectiv, mai expresive și mai puțin controlate rațional) alteori presupune stări și atitudini mai limpezi, mai echilibrate, mai reci (scăldate mai mult în jetul rațiunii) dar mereu este o construcție, un „nod" complex care leagă sau dezleagă tărâmuri ale Ființei. Analitic vorbind, faptul plastic are:

- o anumită simplitate sau complexitate materială, optică;
- o anumită structură;
- o anumită expresivitate;
- presupune, naște, induce, activează un anumit câmp semantic.

Creatorul (elevul, studentul, artistul) cu siguranță cel mai important factor din această constelație hexadică și cel mai complex, face obiectul multor cercetări, reflecții a nenumărate științe. Din punct de vedere psihologic omul ca structură biopsihosocioculturală a fost

aproximat prin elaborarea unor „modele" care surprind cu precădere anumite aspecte, laturi din acest „holon" hipercomplex care este ființa umană. Astfel avem modelul psihanalitic (inconștient / subconștient / conștient; Id / Ego / Superego), psihologia tipurilor (Jung C. G. 1997), modelul trăsăturilor (Allport G. 1937), modelul factorial (Cattel R. B. 1950), modelul BIG – FIVE, modelul cuboid (Gough, H. G. 1989), modelele arhitecturilor cognitive ale minții umane etc. Nu ne vom hazarda aici în hățișurile complicate și complexe ale problemei structurării / structurii / sistemului ființei umane (problemă care de fapt ne depășește) ci vom puncta doar câteva aspecte relevante pentru ceea ce ne interesează aici – care sunt sursele interne, psihice, implicate în elaborarea faptelor plastice. Așa de exemplu vom putea spune că în elaborarea imaginilor plastice sunt implicate ca surse: memoria de lungă durată, memoria de lucru, memoria explicită, memoria implicită, memoria semantică, memoria episodică, structura de scopuri, cunoștințele și structura de scopuri activate din memoria de lucru; gândirea, percepția, memoria, imaginația, inteligența, afectivitatea, aptitudinile, deprinderile, voința sau în alți termeni, inconștientul, subconștientul, conștientul sau sinele, eul sau supraeul. Cu alte cuvinte sunt implicate surse / structuri cognitive, surse / structuri afective, surse / structuri motivaționale și volitive. Toate aceste surse interne mai mult sau mai puțin conștiente, coagulate în varii constelații formează ceea ce unii autori numesc „mediu intern" (Dennet C. D. 1996) sau „realitatea subiectivă intrapsihică" (Enăchescu C. 1977). Uneori sursele cognitive au o amprentă mai evidentă, alteori ies în prim plan sursele emoționale (evidente de exemplu, în expresivitatea imaginii plastice). Mai subliniem aici că sursele interne sunt esențiale dar nu unicele, că ele nu sunt suficient valorificate în sens creativ și toate celelalte surse externe sunt filtrate, colorate de mediul intern și desigur prelucrate de structurile sale cognitive și colorate de structurile afective. Cultura generală, informațiile deținute de subiect, cultura vizual-plastică, experiența de viață, setul de operații, proceduri, paradigme deținute, sensibilitatea, inteligența emoțională, starea sănătății biologice și mentale, dispoziția (euforia / disforia) etc, sunt tot atâtea surse interne care alimentează imaginarea, elaborarea și construirea imaginii plastice

Realul sensibil sau realitatea dată nouă prin simţuri, este o altă sursă complexă, inepuizabilă, incitantă de informaţii, sugestii vizuale, structurale de multe ori spectaculoasă, fascinantă uneori înfricoşătoare (vezi Caillois R. 1971) pentru creaţiile vizual-plastice. Simplificând lucrurile vom spune, mai ales sub imperiul vizualului, că realul sensibil este constituit din:

- OBIECTE – naturale
  - construite
  - simple
  - complexe
  - întregi
  - fragmentate (secţionate, vestigii);
- OMUL sub aspect – natural (anatomic);
  - cultural (haine, podoabe, comportament);
  - static
  - dinamic
  - sinele
  - altul
- AMBIANŢA OMULUI – naturală – atmosferică
  - minerală
  - vegetală
  - animală
  - construită – arhitectură
    - urbanism
- SPAŢIUL REAL – terestru
  - aerian
  - subacvatic
  - cosmic
  - microscopic
  - subteran

Desigur că din punct de vedere chimic, fizic, biologic, structurile realului la care avem acces prin simţuri (în primul rând prin văz) şi prin prelungirea / amplificarea acestora (microscop, telescop, sonde spaţiale etc.) sunt extrem de diverse, complexe şi inepuizabile chiar şi din punct de vedere vizual – mereu descoperindu-se noi

aspecte, noi paliere de structurare. Toate producțiile artistice – vizuale sunt impregnate mai mult sau mai puțin de informații vizuale venite, culese din spațiul realului sensibil (peisaje, portrete, naturi statice, studii după diferite structuri vegetale, atmosferice, minerale, microscopice etc.). In celebrele studii fenomenologice asupra imaginarului Gaston Bachelard își construiește reveriile în jurul celor patru elemente conceptualizate încă de grecii antici – focul, pământul, apa și aerul (Bachelard G. 1989, 1995, 1997, 1998). În domeniul artelor vizuale se vorbește de faptul că artistul fie el pictor sau sculptor, artist fotograf, regizor de film etc. are o relație deosebită, mai specială cu materia dată nouă prin simțuri (Pleșu A. 1976). De asemeni dacă am lua în considerare întreaga vegetație a obiectelor create de om ca pe o floră sau o faună, cum le numește Baudrillard (1996), tacâmuri, vase, ustensile, unelte, aparate, mașini, podoabe, vestimentație, mobilier, gadget-uri etc. la care am adăuga ambianțele interioare / exterioare artificiale am constata că toate acestea la rândul lor au invadat mai mult sau mai puțin, în diferite epoci, imaginile artistice – plastice. Dar și informațiile vizuale venite, culese din realul sensibil sunt prelucrate, modificate, decantate, văzute chiar prin mediul intern. Din punct de vedere psihologic relevant este nu cum este lumea ci ce imagini își construiește despre lume subiectul și dacă această imagine îi sporește adaptabilitatea ea fiind deci adecvată structurilor realității. Mai mulți artiști pot privi același peisaj dar cu siguranță vor realiza imagini plastice destul de diferite pentru că procesările mintale ale informațiilor primite sunt diferite și sunt teleghidate de paradigme diferite. Acest dialog al artiștilor cu natura s-a modificat de-a lungul timpului. Pentru Klee (Yvonne H. 1999) dialogul cu natura rămâne condiția sine qua non pentru artist, pentru că „artistul este om, însăși natură. Și o bucată de natură în spațiul naturii". Numai că pentru acest artist de excepție „dialogul cu natura" se amplifică datorită „vocației totalității" (Pleșu în prefața de la Carola G. W. 1972) până la proporții neobișnuite. Acest dialog nu mai are sensul realist sau impresionist, de pictură „după model" sau „în aer liber". Dacă înainte se reprezentau lucruri care se vedeau pe pământ, ceea ce se privea cu plăcere sau se privise cu plăcere, acum se arată în mod clar realitatea lucrurilor vizibile și se acordă

expresie convingerii că vizibilul în raport cu întregul lumesc este doar un exemplu izolat şi că alte adevăruri sunt în mare parte latente. De aici afirmaţia celebră a pictorului: „Arta nu redă vizibilul, ci face vizibil". În dialogul cu natura totul depinde de alegerea distanţei de la care se priveşte. Elementele pământene care de aproape arată destul de importante şi bine individualizate (om, copac, casă, munte etc.), de departe devin neimportante şi neindividualizate, repetitive. De departe apar alte organizări individuale ca fiind importante – pământul şi sateliţii lui, sau Calea Lactee; sau invers, înaintând spre microscopic, atomii care par elemente repetitive în cadrul moleculei, devin sisteme organizate, bine individualizate. Această viziune „cosmică" a lui Klee nu este singulară, ea apare în unele opere la Van Gogh (Nopţi Înstelate), în picturile cu sori rotitori de la Robert Delaunay, în intercalarea semnelor celeste printre micile făpturi la Juan Miro, în constelaţiile de forme abstracte a lui Kandinsky etc.

Realul abstract este constituit din cuvinte, idei, concepte, categorii, legi, principii, teorii, concepţii, dogme, imaginile spiritului, reprezentările mentale. Cu alte cuvinte este vorba despre lumea ideilor bine formulate, structurate sub formă de tratate ştiinţifice, filozofice, estetice, religioase etc. existente sub formă de manuscrise, cărţi, reviste, cărţi electronice etc. Lume a ideilor structurate logic care există în afara noastră înregistrate, consemnate dar din care o parte există şi în minţile noastre în structurile cognitive. Îl numim cu ajutorul oximoronului „real abstract" pentru a sublinia aspectul nesubstanţial (abstract) dar şi pentru a arăta faptul că ideile există indiferent dacă noi ca indivizi le cunoaştem sau nu (ele par a fi reale în existenţa lor şi în afara noastră prin consemnare sub formă de limbaj raţional – structuri lingvistice şi structuri matematice). Elaborarea imaginilor plastice este cu siguranţa mai mult sau mai puţin influentata şi de lumea ideilor (estetice, filozofice, religioase, politice etc.). Orice artist are ideile lui despre artă, lume şi societate derivate din ideile, teoriile, principiile care circulă sub diferite forme în societatea din care face parte. Paradigmele vizual-plastice sub umbrela cărora lucrează artiştii emană în mare parte din acest teritoriu.

Imaginarul care constituie după unii autori esenţa spiritului (Durand G. 1977) cuprinde mai multe aspecte. În primul rând ca produs al inconştientului imaginarul apare ca fiind universul viselor. Apoi ca unealtă a intelectului imaginaţia (producătoare de imaginar) se manifestă ca agent de eliberare de real şi de raţiune, construind sub forma sa creatoare ficţiuni. Bachelard şi majoritatea psihiatrilor consideră că imaginaţia deformează realitatea. Imaginarul, acest univers complex, fascinant, de multe ori straniu, elaborat de imaginaţie, constituie învelişul material al imaginilor care ne înconjoară, un fel de a doua piele între Eu şi lume, al cărui epicentru coboară până în profunzimile inconştiente ale fiinţei (Wunenburger 1998). De aceea imaginile (produsul imaginaţiei) pot perturba raportul nostru cu lumea reală, interpunându-se între noi şi aceasta. Dar ea, imaginea poate să contribuie şi la o captare mai bună a lumii. Nu toate produsele imaginarului pot fi atribuite stărilor patologice (somnul raţiunii naşte monştrii) cum s-a făcut în trecut (imaginaţia fiind considerată nebuna casei) căci, dacă luăm în considerare imaginarul prin prisma conduitei mitice sau a visării în stare de veghe (vezi Bachelard 1989 etc.) de exemplu, acesta poate juca rolul unui medium elastic, asigurând o trecere subtilă între subiect şi cosmos. În acest sens, imaginaţia, printr-un joc interior al imaginilor (prin procesarea mintală a imaginilor) ne smulge din rigiditatea, fixismul, unilateralitatea punctului nostru de vedere asupra realităţii, din mediul nostru de viaţă, pentru a ne deschide naturii în ansamblul său, formelor, istoriei, pasajelor şi configuraţiilor ei secrete (Wunenburger 1998). Deci am putea spune că imaginea realizează legătura dintre noi şi lume, ne oferă o cunoaştere originară a acesteia ajutându-ne să ne instalăm în ea în loc să intrăm în rezonanţă cu ea. Puterea mitică sau onirică a imaginarului nu deformează neapărat lumea ci poate o îmbogăţeşte, o împovărează cu noi forme şi sensuri conferindu-i acesteia un fel de suprarealitate. Această convenienţă între lume şi imaginar ne face să ne gândim, afirmă autorul citat mai sus, că imaginile nu sunt poate, pure produse ale subiectivităţii personale, ci că ele există într-o formă latentă în natură. (vezi Caillois R. 1974, 1978). Despre ambiguitatea imaginii şi a percepţiei a încercat să ne convingă şi Merleau P. (1999). Imaginarul ar putea fi comparat după Wuneburger

(1998), cu o suprafaţă cu două feţe, una îndreptată către viaţa cosmică cealaltă spre lumea intrapsihică (vezi fig. 2).

Ca patrimoniu cultural imaginarul apare ca ansamblul produselor imaginare culturale (totalitatea operelor de artă – literare, vizuale, muzicale etc., mitologii, mituri, credinţe etc.). În acest patrimoniu cultural al imaginarului putem aminti prezenţa câtorva mari axe:

- ficţiunea
- fantasticul
- fantezia
- creaţia
- anticipaţia, transpoziţia
- hibridaţia

Imaginarul poate fi abordat şi în sensul de imaginar individual (imaginarul nostru personal, imaginarul unui creator de prestigiu - Brâncuşi) sau imaginar colectiv (teme stereotipe, arhetipuri, povestiri, legende, mitologii). Trebuie să subliniem faptul că vorbim în acest context de imaginar nu atât ca act, ca facultate ci mai ales ca produs ca domeniu al imaginaţiei creatoare cum spun francezii („le domain de l'imagination creatrice"). Se poate vorbi astfel de un imaginar al evului mediu, al romantismului, al clasicismului, al antichităţii, al Renaşterii, al surealismului etc. fiecare din acestea având anumite trăsături specifice.

Lumea prolifică a imaginarului cu cohorta sa de opere acumulate de-a lungul istoriei, mulţimea miturilor, mitemelor, semnelor, figurilor şi simbolurilor (Chevalier I., Gheerbrant A. 1995) constituie o sursă inepuizabilă pentru creatorii de imagini, probabil cea mai importantă sursă.

Limbajul vizual-plastic constituit ca atare în primul rând în practica artistică, s-a strecurat apoi treptat sub influenţa limbajului prototip (lingvistic) vorbindu-se chiar despre o gramatică a limbajului vizual (morfologie, sintactică, semantică). Apoi sun influenţa „modelului războiului" s-a considerat că imaginea vizual-plastică (tabloul) este mai degrabă un câmp (spaţiu delimitat – planul originar pentru pictură, cubul originar pentru sculptură) în care se confruntă forţe vizual-plastice decât un discurs plastic. Didactic vorbind limbajul

plastic este constituit din elemente, mijloace plastice, o anumită sintaxă (probleme de compoziție), o anumită semantică (sensuri, semnificații ale culorilor, formelor, liniilor, petelor și ale diferitelor combinații ale acestora etc.) precum și diferite tehnici:

1. *Elemente de limbaj plastic:*
   - punctul
   - linia
   - pata
   - culoarea
   - valoarea
   - forma

2. *Mijloace de limbaj plastic*
   - contrastul
   - acordul
   - armonia
   - gama cromatică
   - gama formică
   - simetria / asimetria
   - ritmul
   - secțiunea de aur etc.

3. *Tehnici plastice*: creion, cărbune, tuș, acuarelă, guașă, tempera, culorile în ulei, culorile acrilice, tehnicile gravurii, modelajul (lut), fresca, mozaicul, sculptura în diferite materiale, fotografia mecanică / chimică, digitală etc.

Într-o sistematizare mai riguroasă (Fernande S. M. 1987) cu iz de semiologie a limbajului vizual se vorbește despre *Planul originar pictural, Cubul virtual sculptural* (amândouă având o infrastructură specifică – Arnheim R.1977), despre variabile vizuale (plastice, perceptuale) și de o *sintaxă a limbajului vizual* (raporturi topologice și raporturi gestaltiste).

A. *Planul originar*

Despre planul originar pictural (pătratul de fapt) cu structura lui ascunsă determinată de central, marginile și diagonalele sale care induc în percepția imaginii un schelet structural găsim consistente analize și experimente la Arnheim (1995), Kandinsky (1968), Klee (1959). Acest plan originar pictural (care este concretizat în artele vizuale prin

suprafaţa / câmpul pătrat, dreptunghiular, tondo / rotund al tablourilor, al ecranelor de cinema, televizor, fotografie etc.) cu structura lui ascunsă este o consecinţă a proceselor de organizare ce făuresc percepţia vizuală existente în creierul uman. Psihologul gestaltist Köhler W. (1947) a arătat că procesele de organizare ce făuresc percepţia vizuală derivă din cauze inabordabile în mod direct. Percepem rezultatele organizării vizuale şi, într-o oarecare măsură, putem chiar simţi tensiunile dinamice pe care le antrenează aceste procese, cauzele lor rămân însă ascunse în sistemul nervos (Arnheim R. 1988). Acelaşi autor susţine că presupunerea cea mai practică în legătură cu natura proceselor neuronale ce susţin percepţia par să constea în faptul că acestea sunt structurile similare cu cele demonstrate de imaginile vizuale. Într-o lucrare de fiziologie a văzului (Dodwell P. 1984, Hoffmann W. C. 1984) autorii consideră că „câmpurile vectoriale drept mecanisme formale care susţin organizarea modelelor vizuale". Ei afirmă că în interiorul creierului, câmpurile vectoriale au fost înzestrate în timpul evoluţiei biologice pentru a realiza transformări necesare obţinerii stabilităţii perceptive. Se presupune că astfel de mecanisme ar fi indispensabile, deoarece informaţia vizuală despre mediu este deplasată şi deformată de mişcarea noastră spaţială şi proiecţia optică a mesajelor luminoase pe retina ochilor noştri. Sarcina vitală a compensării acestor deplasări şi deformări ar necesita trei tipuri de transformări: translaţie laterală, dilatare şi contracţie precum şi rotaţie. Conform celor doi autori citaţi, modelele de bază care fac aparente aceste mecanisme se compun din seturi de paralele orizontale şi verticale şi forme concentrice (Fig. 3). Experimentele realizate de Dodwell cu sugari şi pisicuţe au sugerat o sensibilitate nativă distinctă faţă de aceste modele. Arnheim (1988) a ajuns la structuri asemănătoare în studiile sale privind compoziţia plastică (Fig. 3). Probabil această similitudine aparentă între câmpurile vectoriale din cercetările lui Hoffman şi Dodwell şi structurile spaţiale compoziţionale deduse de Arnheim din cercetările privind compoziţiile plastice derivă din procese neuronale similare. Rămâne de văzut dacă aceste procese sunt controlate de mecanisme ereditare specifice adaptate pentru a asigura percepţia cu invarianţii necesari (Hoffman şi Dodwell 1984), ori dacă

ele se datorează mai ales acțiunii stimulilor vizuali atunci când sunt supuși autodistribuției dinamice de forțe în zonele corespunzătoare din creier, așa cum dorește să ne facă să credem psihologia gestaltistă (Arnheim R. 1988).

Deci un element de bază al limbajului vizual-plastic este planul originar cu structura lui vectorială subiacentă.

B. ***Variabile vizual-plastice***

În acest spațiu (planul originar, descris mai sus, creatorul manipulează, grupează o serie de variabile vizual - plastice):

- culoarea (nuanțe, tonuri);
- frontiera (conturul care produce forma);
- textura;
- dimensiunea;
- orientarea (sau vectorialitatea);
- implantarea în plan (sau poziția în plan).

Aceste variabile vizual-plastice sunt întotdeauna prezente împreună / global, structurând împreună câmpul vizual - plastic al imaginii plastice. În analiza imaginii vizual-plastice se folosește noțiunea de cromorfemă (coloreme), noțiune ce circumscrie perceptul (rezultatul percepției) care coagulează o regrupare de variabile vizuale într-o unitate în cazul centrării privirii.

Unii autori împart aceste variabile vizuale în două tipuri:

- variabile vizual plastice, a căror natură este mai direct legată de caracteristicile obiective ale materiei colorate care constituie câmpul vizual (culoarea și textura);
- variabile vizuale perceptuale, care sunt produsul unei activități de sinteză perceptivă efectuată asupra acestei materii, deci care rezultă dintr-o manipulare / prelucrare endogenă particulară a stimulilor, prin raportare la stimulii din mediu și prin raportare la scheme conceptuale (analiză descendentă în limbaj cognitivist); acestea sunt: frontiera / conturul, dimensiunea sau cantitatea, implantarea sau poziția în plan, vectorialitatea sau formele.

Alți autori, sub influența psihologiei cognitive, vorbesc de variabile retiniene (textura, tonalitatea, culoarea, dimensiunea, orientarea, forma,

adâncimea în plan). Vom vedea în continuare pe scurt în ce constau aceste variabile vizual-plastice (Fernande S. M. 1987).

Dimensiunea sau cantitatea unui element (cromorfemă) este în funcție de relaționarea acestuia cu diferite elemente prezente în câmpul vizual-plastic (planul originar, tabloul) și cu dimensiuni relative ale acestuia. Același element (cromorfemă) poate părea mic / puțin într-un dreptunghi / suport foarte mare sau dimpotrivă poate părea mare într-un dreptunghi / suport mic ca suprafață.

Implantarea (adâncimea) sau poziția în plan, poate fi produsă de profunzimea optică, valoarea termică, valoarea gravitațională sau de profunzimea iluzorie. Profunzimea optică este cea produsă prin interacțiunea elementelor colorate influențate de textură, de claritate, de contururi care fac să avanseze sau să se retragă o zonă în raport cu alta din câmpul vizual-plastic. De exemplu roșul avansează, albastrul se depărtează, galbenul se situează între ele (aici intră în discuție distincția și jocul cald - rece) precum și greu – ușor sau valorile gravitaționale. Profunzimea iluzorie este un fenomen perceptiv care rezultă nu numai din energia variabilelor vizual-plastice dar mai ales prin punerea în operă a unui sistem de convenții care ajută mecanismele perceptive prin impactul cunoașterii logice și conceptuale, să producă iluzia unor distanțe foarte mari în câmpul vizual-plastic al reprezentării. Aici vorbim despre sisteme perspectivice, specifice diverselor culturi, tendințe, curente artistice.

Vectorialitatea (direcția) sau orientarea desemnează direcția în cele trei dimensiuni care prinde mișcarea, dinamica care animă o cromorfemă sau o grupare de cromorfeme. Este percepută ca o *tensiune orientată* susceptibilă de o prelungire virtuală. Mișcarea e definită în limbajul plastic și în imaginile vizual plastice mai mult ca tensiune decât ca o direcție.

Frontierele sau contururile se referă la schimbările calitative între / dintre două regiuni vecine ale câmpului vizual-plastic. Analiza tradițională vedea și admitea doar forme în imaginile plastice. Frontierele sau contururile sunt niște gradienți marginali:

- conturturile pot fi nete, clare sau neclare, difuze, sau marcate printr-o linie, contur, printr-o zonă degradată, printr-un plan linear sau printr-o simplă juxtapunere de plane contrastante;
- contururile ca și textura au efecte asupra culorii: când un contur este net, clar, culoarea internă are un aspect solid și dens; când conturul este neclar, difuz, culoarea devine moale, suplă, grațioasă, aeriană, dând impresia de volum penetrabil (sfumato).

Formele sunt aglomeratele formate de către toate variabilele vizual-plastice. Toate formele rezultă dintr-o intensificare sau regrupare de variabile vizual-plastice, coagulându-se din / prin raporturile totpologice și gestaltice. Rezultând dintr-o convergență și dintr-o interacțiune de forțe, toate formele posedă o orientare sau vectorialitate determinată, adică o tensiune spre o variație unghiulară în cele trei dimensiuni (staționară, centripetă / implozie, centrifugă / expansivă / explozie și pulsatorie). Vorbim despre forme și vedem forme închise sau deschise, volume interne sau externe. Dar pe lângă formele actuale prezente fizic și optic în imaginea plastică, aceasta, prin felul cum este structurată poate induce în structurile perceptive și forme virtuale. Astfel poligoanele simetrice (pătrat, cerc, câmp regulat etc.) au tendința spre rotație periferică în jurul axei lor centrale în câmpul perceptiv. Cel mai adesea, mecanismele perceptive accentuează în avantajul mișcării lor pe axa orizontală. Această mișcare laterală orizontală spre dreapta sau spre stânga, spre una sau spre alte din frontierele planului originar poate fi mai mult sau mai puțin solidă sau mai închisă (clară, netă, difuză, grea, ușoară, închisă de unde rezultă ideea de compoziție închisă / deschisă, dinamică / statică). Patrulaterul sau triunghiul, de exemplu, mai înalt decât lat are o mișcare dirijată de-a lungul axei verticale. De asemeni, toate formele având ca element de frontieră o dreaptă este posibil să facă o rotație în jurul acestui element de articulație (ca o balama) născând o formă volumetrică simetrică virtual. De asemeni toate formele simetrice (bisimetrice) induc o oscilație și toate formele deschise – unidirecționale și polidirecționale – se prelungesc în câmpul vizual înconjurător numai spre orientarea lor vectorială.

Putem vorbi de asemenea despre repertoriu de forme (geometrice, organice, naturaliste, abstracte, unghiulare, rotunde, mixte, ramificate etc.).

C. *Sintaxa limbajului vizual-plastic*

Variabilele vizual-plastice populează planul originar concretizat în suprafețe / volume de forme și mărimi diferite în diverse structurări / organizări după niște reguli sintactice. Regulile sintactice care condiționează legăturile și transformă funcțiile interne / externe ale cromorfemelor pot fi grupate pe trei nivele principale (Fernande S. M. 1987):

1. Reguli de grupare / regrupare a cromorfemelor între ele care depind:

a. de raporturi topologice;

b. de raporturi (principii) gestaltiste;

c. de legile interacțiunii culorilor;

2. Reguli rezultate din raporturile cromorfemelor cu structura energetică (vectorială) ascunsă a câmpului vizual-plastic în care ele sunt inserate – fie Planul originar pentru pictură, Cubul virtual pentru sculptură sau extensiunea ambientală pentru arhitectură;

3. Reguli modale care prezidează efectele de distanță (spațiale) înscrise în diverse sisteme sau moduri perspectivice.

Le vom descrie în continuare pe scurt pe cele mai importante reguli sintactice.

Raporturile topologice se referă la:

- *vecinătatea*, este relația fundamentală prin care se constituie ceea ce numim funcția continuu – lui într-un câmp spațial oarecare.
- *separarea* sau juxtapunerea este o relație între două cromorfeme necesarmente percepute ca separate. Stabilirea unei diferențe / disjuncții între variabilele vizual– plastice ca și crearea de continuu – uri este foarte important în crearea și perceperea imaginilor vizual plastice.
- *încastrarea* (îmbucarea) ca fenomen se produce când o cromorfemă este situată perceptiv între alte două cromorfeme, asemănătoare sau diferite ca de exemplu B în ABC, ABA etc. Acest raport modifică

vectorialitatea cromorfemelor încastrate, accentuând separarea lor într-o regiune, fiind o relaţie asimetrică.

- *înfăşurarea* este de asemeni o relaţie vectorială legând mai multe cromorfeme unele de altele atunci când fiecare înconjoară total sau parţial altă cromorfemă. Această relaţie creează o relaţie de dependenţă foarte puternică, care le uneşte, între înfăşurare şi înfăşurat ca de exemplu

A A
A B A
A A

- *ordinea succesiunii* (recurenţa, simetria, asimetria, alternanţa, inversiunea) este un tip de raport care se instaurează între cromorfeme, când unele variabile vizual-plastice se repetă între cele trei dimensiuni. Serialitatea este o ordine de succesiune, repetiţie. Ansamblul ordinilor de succesiune stabilit / perceput între regrupări de regiuni, constituie materialul de bază al ritmului – structurat spaţial particular al imaginii plastice (continuitate – discontinuitate spaţială prin ruperi de ritm).
- *vectorialitatea* este o relaţie ce rezultă / emerge în primul rând din structurile topologice, constituite dintr-un strat central de densitate mare şi de un strat periferic de densitate redusă. Vectorialitatea transformă masele cromorfemice într-o mişcare / dinamică centrifugă / centripetă, sau închide sau deschide regiuni sau superregiuni.

Raporturile gestaltice. La nivelul agregatelor cromorfemice, variabilele vizuale se regrupează în mişcări vizuale descrise de legile percepţiei gestaltiste: raportul figură fond, principiul proximităţii, similarităţii, bunei – continuări, închiderii etc. Astfel raportul figură – fond instituie un raport de superpoziţie şi de profunzime; regiunile se grupează în funcţie de proximitate de unde rezultă „presiunea bunei forme"; factorul similitudine (cromatică, formică, texturală, facturală) tinde să stabilească omogenitatea câmpului; frontierele sau vectorii care tind să închidă o întindere creează legături puternice între diferite elemente separându-le de altele; vectorii care seamănă / se dirijează în aceeaşi direcţie se regrupează în percepţie etc.

Legile interacţiunii constau în:

- contraste (simultane, succesive);
- amestecul optic, amestecul fizic;
- acord, armonie, game cromatice.

Regulile rezultate din raporturile cromorfemelor cu structura energetică a câmpului vizual-plastic în care sunt înserate se referă la raportul plin – gol, la distribuţia plinului şi golului în planul originar / cubul virtual / extensiunea ambientală (sus, jos, dreapta, stânga, în faţă, în spate, aglomerat, dispersat, centric, excentric, pe diagonale, orizontale, verticale etc.).

Regulile modale din care rezultă efectele de distanţă mică, mare, foarte mare constau de fapt în diverse sisteme perspectivice.

După această prezentare ceva mai amănunţită a limbajului plastic (necesară în economia acestui studiu a cărui temă esenţială este stimularea creativităţii vizual - plastice) şi a celorlalte surse în care îşi are rădăcinile mai mult sau mai puţin adânc înfipte, mai mult sau mai puţin extinse / ramificate operele sau imaginile vizual-plastice, putem formula câteva constatări, ipoteze concluzii din care o parte se vor regăsi în realitate, argumentate mai mult sau mai puţin consistent în capitolele următoare:

- sursele creaţiei / creativităţii vizual-plastice, reduse aici într-o posibilă sistematică (vezi şi Michel P. 1988) la cele cinci câmpuri informaţionale (realul sensibil, realul abstract, realitatea intrapsihică, imaginarul, limbajul vizual-plastic), sunt foarte variate, extrem de numeroase şi inepuizabile din punct de vedere vizual-plastic;
- informaţiile culese, primite, venite, impuse conştient şi inconştient din cele cinci surse sunt prelucrate şi codificate în cantităţi şi calităţi diferite, impunându-se în coagularea finală a imaginilor vizual-plastice unele mai multe decât altele consfinţind profilul mai realist / naturalist / hiperrealist sau mai abstract / raţional / constructivist / conceptual ori mai oniric / simbolic / arhetipal / emoţional, uneori patologic sau mai convenţional / tehnic / ludic / manierist etc.;
- în derularea istoriei artelor vizuale se poate constata (în succesiunea diferitelor stiluri) oscilarea interesului creatorilor cu precădere spre unele sau altele din sursele existente, în funcţie desigur şi de ideile

(estetice, religioase, filosofice, politice etc.) caracteristice epocii sau spiritului timpului și spațiului respectiv;

- interesul mai mare sau mai mic pentru un câmp de informație a influențat și programele educative (vezi Rousseau J. J. 1973; Pestalozi I. H. 1943; Ravaisson V. 1878; Queioux G. 1908; Bozzola A. 1965, Read H. 1943, Florența P. 1935, Kepes, Gy. 1945) ducând la viziuni creative sau mai puțin creative;
- la nivelul subiecților implicați în activități vizual-plastice se poate de asemeni constata înclinația (din varii motive) cu predilecție spre anumite surse vizual-plastice, aspect important alături de altele în conceperea designului educațional;
- din perspectiva stimulării și dezvoltării creativității vizual-plastice pot fi exploatate benefic toate aceste surse (vezi situațiile plastice în Cioca 2007);
- modelul surselor imaginii vizual plastice (cei drept destul de schematic) poate fi cuplat cu modelul general al imaginii rezultând un model mai complex și mai cuprinzător – „ființa imaginii și sursele ei" (vezi fig. 2).

Capitolul 2
IMAGINEA

2.1. IMAGINEA

Mediul înconjurător conține stânjenitor de multe bogății, mult mai multe informații decât ar putea folosi chiar și un înger cognitiv (Dennet 1996). Omul, ca de altfel și alte viețuitoare (mamiferele, păsările, reptilele, amfibiile, peștii și chiar unele nevertebrate) manifestă capacitatea de a folosi informațiile generale pe care le obțin din mediile lor înconjurătoare, pentru a face o preselecție a opțiunilor lor comportamentale înainte de a acționa. La om aceste informații sunt mai diverse, pe lângă cele naturale el având posibilitatea să acceadă și la informații „artificiale", prelucrate, inventate, construite mult mai sofisticat (informații științifice, culturale, artistice, religioase etc.). Dar indiferent de natura, simplitatea sau complexitatea lor, aceste informații ni se încorporează în creier prin percepție. Mecanismele perceptive, construite în așa fel încât să ignore cea mai mare parte a fluxului de stimuli, se concentrează asupra informațiilor considerate a fi cele mai folositoare și mai demne de încredere în atingerea scopurilor, în rezolvarea trebuințelor (hrană, adăpost, sex, confort, înlăturarea sau evitarea dușmanilor/pericolelor, supraviețuire, cunoaștere, trăiri estetice, religioase etc.). Dar prelucrarea, selectarea, structurarea informațiilor nu are loc doar în structurile perceptive ele însele extrem de complexe. Mintea (creierul uman) și-a construit și alte structuri, mecanisme, trucuri, într-un cuvânt un fel de „mediu intern" care conține o mulțime de informații despre mediul exterior (la om nu doar natural, fizic ci și social, cultural, spiritual) și ordinea lui și care „permite ipotezelor noastre să moară în locul nostru" (Sir Karl Popper în Dennet D. C. 1996). De fapt ce este acest mediu intern și în ce constă el? Uexküll (1921) a demonstrat că fiecare organism are „vieți" diferite în interior și exterior. Animalele cu anatomii puternic divergente nu trăiesc în

acelaşi tip de lume. Nu există, aşadar o lume comună de referenţi la care oamenii şi animalele să fie deopotrivă părtaşi. În operele lor von Uexküll (1921) şi Sebeok T. (2002) au arătat că un organism nu percepe un obiect în sine ci în conformitate cu propriul tip specific de *sistem de modelare mintală preexistent* care îi permite să interpreteze lumea fiinţelor a obiectelor şi a evenimentelor într-o manieră biologic programată. Pentru Sebeok (2002) acest sistem îşi are temeiul în corpul organismului care converteşte în mod curent lumea exterioară a experienţei într-una interioară a reprezentării (şi imaginea este o reprezentare) în funcţie de trăsăturile specifice ale *sistemului de modelare* cu care e înzestrată o specie anume. Sistemul de modelare poate fi definit ca „o structură de elemente şi reguli destinate combinării lor şi care se află într-o stare de analogie stabilă cu întreaga sferă a unui obiect de cunoaştere, intuire sau reglare" (Lotman I. 1970). Lumea-aşa-cum-este-percepută depinde crucial de senzoriul total al fiecărui organism şi de felul în care creierul lui se integrează senzitiv cu evenimentele motrice (vezi faimosul „ciclu funcţional" elaborat de Uexküll în Sebeok 1994). Dar resursele comportamentale incluse ale fiecărui organism trebuie să fie aliniate (adică teleghidate) în mod rezonabil cu modelul său de „realitate" adică cu sistemul de semne, paradigme pe care e capabil să-l convoace sistemul său nervos. Numai hominizii posedă două repertorii de semne cu susţinere mutuală, cel zoosemiotic non-verbal şi cel antroposemiotic verbal. Cele două repertorii de semne (sisteme de semne) – non-verbal şi verbal – devin şi rămân profund întreţesute, completându-se şi suplimentându-se reciproc de-a lungul fiecărei vieţi umane individuale (deşi multe semne non-verbale sunt „gata montate" în comportamentul oricărui nou-născut normal şi semioza non-verbală se bucură de o prioritate substanţială atât în vieţile organismelor cât şi în vieţile bărbaţilor şi femeilor – vezi şi „theory of mend") modelând cele trei lumi: Lumea culturii, Lumea limbilor care se dezvoltă împreună cu prima (într-un soi de interacţiune simbiotică) şi lumea materială a cosmosului, organică şi anorganică deopotrivă, inclusiv maşinile şi tot ce ţine de biologie, conform faimosului model a lui Popper (Eccles 1979). În această lume totuşi dihotomică de semne, verbale şi nonverbale,

imaginea în general şi cu precădere cea vizuală, unde îşi găseşte locul, unde o plasăm, ce caracteristici şi efecte are sau poate avea? Einstein şi-a construit modelul din semne nonverbale, „de tip vizual şi, unele de tip muscular", şi a trudit îndelung şi din greu ca să-şi transmute creaţia în „cuvinte convenţionale şi alte semne", astfel încât să o poată comunica altora (Sebeok T. 2002). „Cuvintele sau limba, aşa cum sunt ele scrise sau rostite", scria Einstein într-o scrisoare către Hadamard (1954), „nu par a juca nici un rol în mecanismul gândirii mele. Entităţile fizice care par a servi ca elemente în gândire sunt anumite semne şi unele imagini mai mult sau mai puţin clare care pot fi „voit" reproduse şi combinate".

Problema limbajului non-verbal, a imaginii ar trebui să ne preocupe cu atât mai mult cu cât se vorbeşte de sfârşitul galaxiei Gutenberg (McLuhan 1975), de detronarea cuvântului de către imagine, de transformarea lui homo sapiens în homo videns (Sartori G. 1997). Este fără doar şi poate o judecată de constatare pertinentă faptul că „viaţa spiritului şi a culturii este marcată în zilele noastre de omniprezenţa imaginilor" (Wunenenburger 2004), dar a trage de aici concluzii alarmante privind imanenţa imbecilizării omului care devine prizonier al „post-gândirii" (Sartori G. 1997) mi se par deocamdată simple conjecturi. Desigur pare mai consistent, mai raţional, mai structural abordarea cuvintelor şi a conceptelor decât a imaginilor care se caracterizează printre altele, printr-o anumită ambiguitate ontologică (Merleau P.M. 1999) şi care formează o adevărată junglă. Şi această junglă de imagini din jurul nostru şi din noi, pentru unii producătoare de erori, înşelăciuni, monştri iar pentru alţii catalizatoare a sensibilităţii pentru frumos, şi sublim şi eliberatoare de constrângerile realului şi ale raţiunii, face parte din lumea noastră, o constituie în mare parte. Putem spune, împreună cu Wunenenburger (2001) că orice reprezentare în imagini stă în echilibru pe o sârmă, putând să alunece la fel de bine către o derealizare alienantă sau către o creativitate ce îmbogăţeşte.

În acest ultim sens vom face câteva incursiuni prin jungla imaginilor depistând unele interferenţe, influenţe dintre imaginile vizual-plastice şi alte imagini.

2.1.1. TIPOLOGIA IMAGINILOR

Studiul imaginilor, acestui univers vast, multicolor, proteic poate fi făcut din multe perspective, pornind de la preocupările și modalitățile de abordare a diferitelor discipline (istoria și teoria artei, psihologia, etnologia, etnografia, semiotica, filosofia, imagologia, fizica optică, fiziologia etc.) dar chiar și în cazul acestor „perspective" particulare vom depista tendințe empirice, raționaliste, pozitiviste, funcționaliste, reducționste, structuraliste, constructiviste, atomare, holiste etc. De asemeni în aceste perspective particulare de abordare a imaginii vom sesiza abordarea concretă, factuală, referitoare la anumite clase de imagini, tendința de clasificare a multiplelor imagini ale acestora precum și formularea unor generalități, concepte, principii generale. Pentru faptul că și noi utilizăm aici diverși termeni, diverse teorii, explicații, informații care acoperă mai mult sau mai puțin realități atât de diverse din lumea/jungla imaginilor, vom face un excurs tipologic.

Corpul și imaginile sale

Fiecare activitate senzorială dă naștere unei varietăți de imagini:

- imaginea vizuală
- imaginea auditivă
- imaginea olfactivă
- imaginea gustativă
- imaginea tactilă (haptică)
- imaginea formată de kinestezia corporală internă
- imaginea formată prin mimica gestuală
- crearea de imagini prin limbaj (pune problema complexă a raporturilor dintre văz și voce – metafora)
- imaginea senzori-motorie (interne și funcționale-schema corporală; externe prin intermediul expresiilor mimice și gestuale involuntare sau controlate)

Imaginea vizuală

- imaginea „imediată"

– imaginea remanentă
– imaginea consecutivă a retinei
– imaginea eidetică (sau tabloul intuitiv – o reprezentare mentală foarte vie și colorată independentă de voință, fenomen intermediar între percepție și reprezentare)
– imagini hipnagogice
– imagini halucinatorii
– imagini delirante
– imagini/reprezentări deformate ale schemei corporale sau a propriei persoane global considerate (heautoscopii, tranzitivism, dedublare, metamorfoze corporale, ambivalență)
– pareidolii
– imagini delirant – halucinatorii

Imaginile mentale/psihice și imaginile materiale

– imaginea mentală sau psihică (care nu ajunge la obiectivări independente de subiect);
– imaginea materială (care este fixată pe un suport extern, care face posibile experiențe împărtășite de recepție).

Această clasificare în imagini mentale/psihice și materiale se face din unghiul formei lor reprezentative.

Imaginile mentale (psihice) legate între ele prin raportul pe care îl au cu timpul.

– imaginea perceptivă (imaginea mentală cea mai imediată – 600-800 milisecunde);
– *imaginea mnezică (amintirea):*
- imagine slăbită
- imagine conservată integral

Mecanisme de prezentificare a imaginilor amintiri:
- memoria senzorio-motorie
- memoria socială
- memoria autistică

– imaginea anticipatoare

Imagini conştiente, inconştiente, verbale, matriceale, materiale (în afara categoriei imaginilor psihice):

Imaginea inconştientă

– fantasmă, imagine de vis nocturn (imaginea onirică)
– imagine de vis „treaz" în momentul stării de adormire
– imagine hipnagogică
– reverie în stare de veghe
– amintire
– percepţie (subliminală).

Imaginea verbală

- tropii; metonimia, sinecdoca
- metafora, alegoria

Imaginile matriceale (imagini care nu au ajuns încă la stadiul de reprezentare manifestă împlinită nici în plan psihic nici sub formă materială; un fel de imagini embrionare care conţin o informaţie matriceală despre imaginile derivate).

- schema (un fel de matrice dinamică)
- arhetipul (o imagine generică a unei serii); arhetipurile corespund instinctului în planul comportamental; este un sediment, o formă fundamentală tipică a unei anumite trăiri sufleteşti ce revine mereu;
- tipul
- prototipul (imagine primă şi exemplară, serveşte drept model pentru toate replicile);
- stereotipul sau clişeul
- paradigma (este o imagine relativ simplificată dar semnificativă, care poate fi aplicată în domenii diferite).
- tipul ideal

Aceste imagini pot fi gândite ca fiind primare sau primitive.

Imaginea materială (transpunere materială pe un suport extern, independent de subiect). Imagine – artefact care se subordonează unor necesităţi:

- de expresie (artă)
- de comunicare (scriere pictografică)
- de acțiune magică (imagine apotropaică)
- religioase (rituală sau cultică)

Din punct de vedere al *suportului* imaginile materiale pot fi:

- o imagine pe suport instabil, fluid, evanescent, (reflectarea pe o materie lichidă)
- imagine pe un suport solid și imobil (piatră, pânză, hârtie, film etc.); imaginile filmice pot fi fixe, imobile sau animate (film proiectat, imagine de sinteză);

Din punct de vedere al *formei reprezentării*:

- figură, contur, linie (imaginea reprezintă ceva numai prin formă, fixă, textură);
- culoare fără margini sau înscrierea culorii într-o formă;
- eboşă, schiță, crochiu, profil, schemă, siluetă (sugerată, stilizată, neterminată);
- monogramă, diagramă, pictogramă, iconografie, plan al unei hărți (simplificare, geometrizare);
- reproducere integrală, completă, „realistă" a unui referent real vizibil (fotografie) sau a unei realități fictive invizibile (desenul unui monstru, al unui zeu); tablou, portret, figură, efigie.

Clasificarea imaginilor din punctul de vedere al tehnicii de producere

- prin intermediul ochilor, (vederii) și al unui instrument care face să apară fizic o imagine (vârf, pensulă, electricitate etc.) întipărită într-un suport (desen, gravură, pictură, relief etc.);
- prin imprimare fizică fără medierea ochilor (fotografia);
- prin reconstituirea de sinteză pornind de la informații numerice (fotografii, imagini digitale);
- *imagini bidimensionale*
    - prin proiecție – umbrele obiectelor în natură sau în teatrul de umbre
    - prin reflectare – oglinzi
    - prin imitație – desen, pictură

- *imagine tridimensională:*
    - completă: - mulaje
        - statui
        - bazorelief
        - altorelief
    - parțială: - amprentă
        - urmă
        - vestigiu (fragmentarea obiectului)
- *imagine bidimensională + imagine tridimensională:*
    - colajul
    - instalațiile

Clasificarea imaginilor din punctul de vedere al modurilor de reproducere:

- imagini naturale (imaginile speculare, umbrele, amprente neintenționate, imaginile eterice în parapsihologie);
- exemplar unic (nereprodus sau nereproductibil);
- număr mare de exemplare (duplicate, copii, fotografii);
- reprezentare mimetică (mulaj, model redus);
- aparență iluzorie, simulare (simulacru, trompe – l'oeil);
- icoană (conduce către model);
- idol (tinde să se confunde cu ceea ce reprezintă);

La încheierea acestei abordări tipologice (făcută în cea mai mare parte după Wunenburger J.J. 2004) putem spune împreună cu acest autor, că imaginea nu există decât la plural și este dificil să vorbim mereu despre o categorie generică de imagine care adună reprezentanți atât de diverși. Cu toate acestea ne putem întreba dacă metodele de abordare a imaginii din diferite discipline ca și orice teorie interpretativă a imaginilor, nu se bazează oare, inevitabil, pe un tip de imagine privilegiat, ale cărui caracteristici impregnează discursul respectiv? În psihologia cognitivă cea mei bine studiată este percepția vizuală și imaginea vizuală. În clasificarea izotopică a imaginilor Durand G. (1977) pornește de la imaginile (schemele, reflexele) senzoriomotorii. Nu întrezărim apoi în spatele unor direcții sau curente artistice existența unor imagini prototip (imaginea retiniană la impresioniști, imaginea

onirică la suprarealişti etc.)? Nu putem avea decât o gândire şi o abordare dispersată asupra imaginii în multiple teritorii şi secvenţe autonome? Oare psihologia imaginii mentale, de exemplu, este izolată, fără nici o legătură cu o imagine a teoriei artistice? Sau putem totuşi să ne raportăm la viziuni interdisciplinare ajungând la o gândire globală, totalizantă? Filosofia cu siguranţă nu se poate lipsi de categoria generică de imagine. O teorie mai generală, mai atotcuprinzătoare de abordare a imaginii este de natură semiotică – abordarea imaginii din punctul de vedere al semnificaţiei (Martine I. 1994). Perspectiva antropologică de abordare a imaginii s-a impus şi ea ca o viziune structurală prin lucrările lui Eliade M. (1972), Strauss C.L. (1993), Durand G. (1977), viziune ce presupune existenţa unor structuri psihice universale şi invariante (vezi clasificarea imaginilor la Durand G. 1977).

Indiferent de forma şi de fondul lor, de structura şi de sensul lor, originea şi de geneza lor, imaginile, departe de a fi nişte entităţi accidentale şi izolate de viaţa noastră psihică, cu vitalitatea lor debordantă participă la o totalitate vie, prin care luăm cunoştinţă de noi înşine şi prin care percepem realul. Prin imagini (desigur şi prin concepte, cuvinte) trăim, fiinţăm în lume, putând da sens şi culoare aventurii noastre existenţiale. Sfera imaginilor dă naştere unui „dublu" care se interpune între om şi lume participând inevitabil cu ceva la fiecare dintre aceste universuri. Lumea aceasta a imaginilor pe care o desemnăm, în genere prin noţiunea de imaginar ar putea fi numită mai degrabă „imagerie" (Wunenburger J.J. 2004) sugerând viaţa, foşgăiala, mişcarea perpetuă a acestora. Din această imagerie fac parte şi imaginile vizual - plastice (unele dintre ele cu calităţi estetice) care împreună cu celelalte imagini, atât de numeroase şi de diferite, ne invadează, ne înconjoară, ne influenţează, aducându-ne bucurii sau nelinişti, imagini care fac cu precădere obiectul cercetării noastre.

2.1.2. IMAGINILE – PRINCIPALA SURSĂ A CREAŢIEI VIZUAL-PLASTICE

Ne putem întreba ce au în comun desenul unui copil, un film, o pictură rupestră sau una impresionistă, un spot publicitar, o copertă de

carte, afişele, o imagine mentală, a radiografie, o imagine microscopică, un timbru etc.? Probabil, în primul rând aspectul vizual, apoi faptul că toate acestea pot fi reduse la un număr de semne şi în fine, faptul că toate dau naştere sau pot induce în noi anumite sensuri, înţelesuri şi o anumită expresivitate. Ne putem întreba ce este imaginea, din ce se naşte ea şi cum de a invadat seductiv toate domeniile vieţii moderne şi postmoderne?

Imaginea poate fi totul şi opusul ei: vizuală şi imaterială, fabricată şi naturală, reală şi virtuală, mobilă şi imobilă, sacră şi profană, antică şi contemporană, modernă şi postmodernă, interioară şi exterioară, legată de viaţă şi de moarte, analogică, comparativă, convenţională, expresivă, constructivă şi distructivă, benefică şi ameninţătoare, seductivă, subliminală, manipulară, iconică, abstractă, simbolică, artistică, kitsch etc. Imaginea este o alcătuire stranie, o fiinţă ambiguă care oscilează între înăuntru şi înafară, între concret şi abstract, între sensibil şi inteligibil ea necorespunzând nici fiinţei în sine a lucrurilor, nici reprezentării lor abstracte. Şi imaginile artistice, care au ca notă comună activitatea de creaţie intenţională în registrul estetic, ne surprind la rândul lor prin proteicitatea şi diversitatea lor debordantă. Şi imaginea artistica – plastică (vizual – artistică, vizual – estetică etc.) are complexitatea, ambiguitatea ontologică a suratelor sale. Şi imaginea vizual-plastică este un medium, un intermediar, un ecran dublu între om şi real (obiect), o celulă elastică a cărei membrană şi citoplasmă se prelungesc pe de o parte în obiect, pe de altă parte în spirit (om) şi al cărui nucleu e un fel de frumoasă fără corp (o vedem dar ea, imaginea nu este reală şi de cele mai multe ori nici corporală). Această ciudăţenie a imaginii vizuale care constă în deficitul de fiinţă dar şi în tangenţiala neputinţă sau nevoinţă de a se topi în concept, a fost cu fineţe surprinsă de Merleau Ponty (1999), care a afirmat că imaginea mentală şi desenul sunt *interiorul exteriorului* şi *exteriorul interiorului*, lucru care face posibilă duplicitatea simţirii (vedem imaginea şi simţim obiectul, vedem obiectul şi simţim imaginea).

Această interioritate şi exterioritate (vizibilă cu precădere în ceea ce se cheamă expresie / expresivitate) a imaginii a fost sesizată şi formulată de diverşi gânditori, cercetători. Desenul, spune Piaget (1966) constituie când o pregătire a imaginii mentale, când o

rezultantă a acesteia, şi între imaginea grafică (exterioară) şi imaginea interioară (mentală) există nenumărate interacţiuni. Deci în construcţia imaginii vizual-plastice, fizice, participă şi surse externe, vizual gestice, perceptiv – vizuale, tactil – kinestezice dar şi mentale. Andrei Pleşu (1974) într-o lucrare de tinereţe, vorbind despre imagine ca oglindire, susţine că ea, imaginea este între obiect şi concept şi are o anumită ambiguitate: ea nu este pe deplin imaginară şi în acelaşi timp nu este pe deplin reală; imaginea ca oglindire este corporalitate fără corp, ea este o punte între abstracţiunea (răceala) gândului şi concreteţea (căldura) lumii. Probabil din această ambiguitate ontologică a imaginii se hrăneşte cu precădere imaginaţia, construcţiile onirice, imaginarul şi realitatea virtuală (o entitate ambiguă, este mai complexă, mai aptă pentru jocuri combinatorice interpretative şi aglutinări; ceva care nu seamănă perfect nici cu obiectul concret nici cu conceptul abstract poate fi făcut să sugereze orice – vezi testul Rorschach). Preluând o formulare sintetică şi dezvăluitoare (G. Liiceanu 1981) putem concluziona că imaginea artistică plastică (ca simbol) se naşte, fiinţează şi dăinuie în spaţiul culturii prin jocul dialectic al nevoii de a vizualiza abstractul şi de a transcede vizibilul. Putem încerca acum o circumscriere a imaginii şi a surselor sale prin două modele schematice şi suprapunerea lor.

Prima schemă arată deschiderea imaginii prin cele două feţe ale ei spre obiect şi concept, spre realitate prin sensibilitate şi spre concept prin abstractizare (Fig. 2). A doua schemă (inspirată de logica situaţională, Ioan Petru 1995) surprinde didactic sursele creaţiei vizual plastice şi posibilele relaţii situaţionale dintre acestea. Al treilea model, cuprinzându-le pe primele două, plasează imaginea vizual plastică la interferenţa între realul sensibil şi realul abstract şi de asemeni la interferenţa câmpurilor intrapsihic, imaginar şi cel al limbajului plastic. Cu alte cuvinte, imaginea vizual-plastică ca şi plăsmuire umană se scaldă, se nutreşte în / din cele cinci câmpuri (realitatea intrapsihică, realul sensibil, realul abstract, limbajul plastic şi imaginarul) rezultând de aici complexitatea, varietatea, expresivitatea dar şi ambiguitatea acesteia. Putem să ne imaginăm (teoretic vorbind) că imaginile vizual-plastice, ca opere de artă, s-au hrănit de-a lungul istoriei cu aceste

câmpuri diferit, suferind influenţe variate, benefice sau malefice, oscilând când spre decorporalizare, hieratism, abstracţie vizuală când spre senzualitatea şi concreteţea zemoasă a realului sensibil, când spre impulsurile, pulsiunile, răvăşirile intrapsihice, când spre invenţii, construcţii ficţionale, fabulatorii, când spre vizualitate pură sau spre jocuri mai mult sau mai puţin gratuite de limbaj plastic. Regăsim ceva din aceste speculaţii, conjecturi în circumscrierea picturii la M. Merleau Ponty (1999): „Esenţă şi existenţă, imaginar şi real, vizibil şi invizibil, pictura amestecă toate categoriile noastre etalând universul său oniric de esenţe carnale, de asemănări eficace, de semnificaţii mute".

Probabil la începuturile sale în elaborarea de imagini vizual-plastice omul a preluat mai mult sau mai puţin mimetic elemente, sugestii de la imaginile naturale şi psihice cu care venea în contact: umbre, oglindiri, imagini perceptive şi onirice, imagini urme (de paşi, amprente). Mitic, tradiţional naşterea, apariţia imaginii artistice – plastice este pusă sub semnul umbrei şi oglindirii, imaginile naturale, fizice, exterioare cele mai la îndemâna omului. O dată cu creşterea, perfecţionarea mimetismului imaginii artistice – plastice aceasta stă tot mai mult sub semnul (paradigma) imaginii oglindire şi a imaginii perceptive. Pe măsură ce imaginea artistică este influenţată tot mai mult de sacru, religios ea este influenţată de imaginea mentală care la rândul ei este mai mult sau mai puţin „stilizată" de constrângerile religioase. Vezi disputa dintre iconoclaşti şi iconoduli (A. Besancon 1994).

De asemeni tendinţele clasiciste, clasicizante, neoclasice în elaborarea imaginii artistice plastice stau mai ales sub semnul imaginii mentale care este şi ea supusă unor constrângeri „estetice" (armonie, echilibru, unitate, stabilitate) sau sub semnul imaginilor gata făcute de predecesori (clasicismul roman, clasicismul şi neoclasicismul european, manierismul).

Redescoperirea corporalităţii de către Renaştere, interesul crescând pentru lumea exterioară, corporală, resuscită influenţa paradigmatică tot mai accentuată a imaginii perceptive (inventarea perspectivei liniare şi aeriene sunt consecinţe ale acesteia) şi a celei speculare (oglindirea). Ieşirea în natură (en plein air), descoperirea

peisajului cu atâtea elemente trecătoare (senzații cromatice, lumini, umbre jucăușe, vibrații, transparențe etc.) îi face pe impresioniști să-și elaboreze imaginile plastice sub semnul imaginii retiniene, ajungându-se la structurarea imaginii picturale cu ajutorul pixelilor cromatici din ce în ce mai mici în raport cu suprafața suportului (neoimpresioniști) descoperindu-se poezia „purei vizualități".

Apoi, o dată cu explozia curentelor moderne (cubism, expresionism, fovism, futurism, dadaism, suprarealism, abstracționism etc.) elaborarea imaginilor plastice stă sub zodia diferitelor paradigme vizual plastice (mai mult sau mai puțin conștientizate și elaborate) influențate / fecundate la rândul lor de diferite imagini psihice, naturale, mecanice, optice, artistice, și combinații ale acestora (fotografia, imaginea filmică, imaginea onirică, halucinațiile, imaginea perceptivă, imaginea mintală, imaginea seismografică, radigrafia etc.). Malraux (1947) afirma cândva că artiștii nu se inspiră atât din lumea reală cât mai ales din lumea operelor de artă. Parafrazându-l am spune că artiștii nu se inspiră atât din lumea reală cât din lumea imaginilor (naturale, fizice, artistice, psihice, științifice, normale, patologice etc.)

Probabil modelarea este procesul sub care / prin care iau ființă și imaginile artistice (vizual - plastice) la interacțiunea dintre mediul cultural și cel psihic al artistului (aproximate de noi în cele cinci câmpuri ale schemei cu Ființa imaginii și sursele ei; vezi fig.2) interacțiune din care rezultă o serie de restricții și / sau selecții operaționale din care se coagulează paradigme vizual-plastice. O parte din aceste paradigme, sau mai exact operele ce se nasc sub umbrela anumitor paradigme vizual-plastice, mai mult sau mai puțin explicitate, sunt acceptate mai repede sau mau dificil de către comunitate, unele au o viață mai scurtă sau mai lungă (impresionism, futurism etc) altele dăinuie sub o formă sau alta de-a lungul timpului (expresionismul).

În postmodernitate este prezentă o mare varietate de paradigme în umbra cărora proliferează, sunt modelate operele plastice. Se poate vorbi de o adevărată inflație de paradigme vizual-plastice, de un adevărat bruiaj paradigmatic în câmpul producțiilor artistice – plastice, de un amestec, de o combinatorică paradigmatică

fără precedent. Se întâmplă acest lucru din derută, din dorința de a fi original cu orice preț? Din cauza exhibării eu – lui peste măsură și a disoluției reperelor fundamentale? Sau ca o consecință a societății democratice (vezi și Patapievici 2001) și a exploziei tehnologiilor informaționale? Întrebări și probleme grele, grave care depășesc într-un fel preocupările noastre din această carte. Oricum ele se intersectează, vrând – nevrând cu problemele creativității combinatorii, emergente și expresive.

Noi vom aborda în paragrafele următoare unele aspecte ale relațiilor, influențelor dintre / între diferitele imagini vizual-plastice. Ce relevanță au constatarea acestor relații și influențe între diferitele imagini și imaginea vizual-plastică pentru creativitatea vizual-plastică? La nivelul paradigmatic au o relevanță deosebită: creativitatea poate fi dezvoltată și la nivel paradigmatic și poate că ea ar trebui relevată în primul rând la acest nivel ca fiind nivelul cel mai germinativ. Și apoi relevarea, conștientizarea diferitelor paradigme în care a fost simțită, gândită și elaborată forma, spațiul, timpul, imaginii artistice - plastice poate avea consecințe practice imediate: cunoașterea, exersarea, modelarea proprie a imaginilor vizual plastice sub umbrela diferitelor paradigme (nu a unei singure paradigme) sporește și dă consistență jocului, antrenamentului creativ (vezi Cioca 2007). Căci să nu uităm împreună cu Bachelard (1957) că imaginile, indiferent de natura lor sunt „pășuni pentru imaginație".

2.2.. UMBRA, OGLINDIREA ȘI IMAGINILE PLASTICE

Omul a venit în contact cu ambianța sa prin toate simțurile. Văzul a facilitat omului perceperea lumii exterioare, a obiectelor, ființelor, culorilor, texturilor, apei, norilor dar și a unor fenomene naturale oarecum speciale, stranii – umbre, reflexii pe suprafața apei, în oglinzi. Deci pe lângă obiecte, sau odată cu ele omul a perceput și niște imagini ale acestora. Că umbra și oglindirea (în primul rând în apă) alături de urmele pașilor în lutul moale sau în nisipul fierbinte au fost primele imagini fizice, exterioare sunt atestate de legendele/miturile

legate de originea picturii (mitul lui Narcis, mitul umbrei iubitului). Umbra și oglindirea (reflexia în oglindă) nu au rămas doar fenomene fizice care ne îmbogățesc, ne nuanțează realitatea percepută vizual, ele influențând gândirea și construirea imaginilor artistice plastice, gândirea și cercetarea filozofică (mitul peșterii la Platon), gândirea și cercetarea psihologică (vezi narcisismul, stadiul oglinzii în psihanaliză sau umbra la Jung 1997). Cele două imagini naturale, umbra și oglindirea, au influențat elaborarea imaginilor plastice (pictura, gravura, desenul etc) atât la nivelul procedural, tehnic cât și la nivel paradigmatic (pictura occidentală este marcată predominant începând cu Renașterea de paradigma reflexiei în oglindă). Noi ne trezim înconjurați de diferite obiecte și imagini ale acestora, multe construite de om (desene, picturi, sculpturi, fotografii, filme etc). În educația plastică din păcate se studiază doar imaginile plastice elaborate de om, tehnicile de realizare ale acestora, limbajul plastic folosit, operațiile plastice aferente și eventual paradigmele formice, spațiale, compoziționale. Se ignoră aproape total relațiile posibile dintre diferitele tipuri de imagini (relații structurale în primul rând) iar aspectul paradigmatic se reduce schematic la sintagma figurativ – nonfigurativ sau iconic – abstract eventual formal – informal. De aceea nu ne surprinde că în manualele de educație plastică este abordată doar perspectiva liniară și aeriană iar în învățământul superior artistic lucrurile nu stau cu mult mai bine.

Noi vom încerca în acest subcapitol să schițăm câteva aspecte, probleme privind relațiile dintre umbră și oglindire ca imagini naturale și imaginile plastice realizate de către om, evidențiind și unele aspecte psihologice. Atât umbrele cât și reflecțiile sunt rezultatul unei opacități. Dar, dincolo de atâtea alte diferențe, primele ne arată noaptea din spatele lucrurilor, celelalte ziua din fața lor.

Un inventar al prezenței umbrei sub diferite aspecte în imaginile artistice – plastice ne dezvăluie posibile relaționări descoperite, folosite de artiști între umbră și imaginile plastice:

- umbrele obiectelor proiectate pe jos (pe pământ) fiind prezente în imagine și imaginea umbrei acestora;
- umbrele obiectelor proiectate pe pământ si pe pereți;

- umbrele obiectelor prezente în imagine fără prezenţa obiectelor;
- umbrele obiectelor pe apă;
- umbrele obiectelor supradimensionate (pe pereţi);
- umbrele obiectelor supradimensionate, alungite pe pământ;
- umbra artistului prezentă în imagine;
- umbră încorporată în plasticitatea formei;
- umbră purtată;
- combinată cu imaginea obiectului (cubism - Picasso);
- umbra profilului şi construirea emblemelor;
- umbra în fotografie şi cinematografie (film);
- umbra desprinsă de obiectul ei, în conflict cu obiectul.

Din aceste existenţe ale umbrei şi din jocul relaţionărilor posibile între umbră, obiecte, artist, corp, lumină, întuneric, viaţă, moarte etc. se nasc structurări expresive şi contexte simbolice (metaforice) diverse. Umbra poate deveni element de sine stătător, element de construcţie a imaginii, mijloc de plasticizare a formei, de sugerare a spaţiului dar şi modalitate de expresie când ea poate sugera umor, mister, demonic etc. După unii autori (Stoichiţă 2000) demonizarea umbrei îşi află rădăcinile ascunse în profunzimile inconştientului colectiv. După cum se ştie, pe lângă sine, Jung a postulat o serie de componente arhetipale care joacă roluri specifice în dezvoltarea psihică şi adaptarea socială a fiecăruia: eul, persona, umbra, anima şi animus. Umbra, nume sub care Jung postulează existenţa unei personalităţi fragmentare sau a unui complex – adică un conglomerat de trăsături legate laolaltă prin afecte comune – care posedă un miez arhetipal (arhetipul Duşmanului, Jefuitorului sau al Străinului celui rău). Aceasta componentă arhetipală, umbra fie şi nedorită, ea subzistă asemenea unei forţe nedomolite, pe care o purtăm cu noi pretutindeni ca un însoţitor întunecat călcându-ne pe urme (aşa cum se întâmplă în fapt cu umbra). Deşi mare parte din timp reuşim s-o ignorăm, ea ne reaminteşte mereu că există, mai ales în timpul viselor.

Piaget (1927) studiind răspunsurile date de copii cu privire originea umbrei, a descoperit existenţa a patru stadii:

- în jur de 5 ani copilul este în stare să înţeleagă că umbra este umbra unui obiect (umbra emană din obiect şi provine din noapte, dintr-un colţ întunecat al dormitorului);
- 6 – 7 ani: umbra este văzută ca produs al unui singur obiect. Ea capătă substanţă emanând de la obiect;
- pe la 8 ani copilul poate prezice locul în care va cădea umbra, umbra se produce acolo unde nu este lumină; substanţialismul: umbra este o emanaţie a unui obiect, o emanaţie care goneşte lumina şi ca atare este nevoită să se aşeze în partea opusă sursei de lumină;
- abia pe la 9 ani copilul îşi dă seama că umbra nu este o substanţă gonită de lumină în spatele obiectului; umbra devine sinonimă cu absenţa luminii.

În 1947, Jaques Lacan ne aminteşte într-un studiu că la şase luni copiii se pot recunoaşte în oglindă (stadiul oglinzii 6-18 luni). La 5-6 luni copilul vrea să prindă umbra, aceasta existând pentru el ca şi celelalte lucruri, în afara lui; nu face diferenţă între obiecte şi umbre. Putem vorbi de stadiul umbrei aşa cum vorbim de stadiul oglinzii? Stadiul umbrei ar corespunde cu identificarea celuilalt iar stadiul oglinzii cu identificarea eului. Identificarea celuilalt şi identificarea eului sunt procese complementare.

În abordarea umbrei, pictura occidentală a încetat să mai fie ”o pictură a umbrei” pentru a deveni o pictură ce folosea umbra ca unul din atâtea alte mijloace figurative sau simbolice. Reprezentarea umbrei, începând cu Renaşterea, va fi realizată conform principiilor proiecţiei în perspectivă (Stoichiţă 2000) şi va fi orchestrată la diferite niveluri: crearea volumelor, simbolizarea prezenţei reale, implicarea/intricarea autorului în imagine (forma simbolică a umbrei profilului a devenit o formă de autoreprezentare). O altă direcţie de abordare şi fructificare a potenţelor expresiv-simbolice ale umbrei în arta occidentală a fost cea de dublură, dedublare dotată cu putere autonomă. Dublurile (umbra, figurile de ceară, păpuşile ingenios fabricate şi automatele) induc o tulburătoare ciudăţenie pe care Freud o pune pe seama unui stadiu psihic primitiv: „dublura s-a transformat într-o imagine înspăimântătoare”. Latura misterioasă, neliniştitoare, diabolică a umbrei

este ilustrată de pictura metafizică, suprarealistă și filmul expresionist german (anii 1913- 1924). Probabil atributele narative cele mai complexe și mai misterioase conferite vreodată umbrei este ilustrată de pictura metafizică a lui Giorgio de Chirico. Întâlnim în arta acestui maestru al misterului umbre de clădiri, de arcade, de ființe reale, de manechine, de furgoane, de corpuri geometrice; umbre care apar de după ziduri amenințătoare, umbre care se revarsă din tablou spre privitor etc. În filmele expresioniste germane, umbrele depășind dimensiunile personajelor se încarcă de semnificație; ele reprezintă exteriorizarea forului interior al personajelor; umbra, imaginea exterioară, fie ca dublură a personajului fie ca încarnare a acestuia ne arată ce se întâmplă în interioritatea lui. În filmul lui Murnau „Nosferatu sau Simfonia groazei" din 1922, umbra distorsionată, celebra siluetă care urcă scara cu ambiguitatea sa (umbră sau vampir) fantomatică, sălășluiește într-o lume subterană a ușilor, coridoarelor și scărilor, o lume structurată pe liniile inconștientului freudian. Regizorul este un adevărat mânuitor de umbre, analogia dintre „umbră" și „imaginea cinematografică" fiind evidentă.

În a doua jumătate a secolului al XVIII-lea ne surprinde moda contururilor decupate, care s-a răspândit în întreaga Europă și-a fost folosită de clasele de sus ca unul dintre cele mai populare jocuri de societate. Lucrarea lui Johann Caspar Lavater, Eseuri despre fizionomie (Londra, 1792) descrie un nou dispozitiv pentru realizarea siluetelor, o adevărată mașină de captat conturul umbrei modelului cu cea mai mare fidelitate posibilă, o imagine în negativ a profilului. Nu întâmplător a fost adesea considerată această mașină de desenat siluete, unul din precursorii direcți ai fotografiei. „Silueta este cea mai slabă imagine, întrucât nu reprezintă nimic pozitiv, ci doar ceva negativ, simplul contur al unei jumătăți de față. Este cea mai fidelă pentru că ea constituie expresia directă a naturii, așa cum nici cel mai iscusit pictor nu ar fi în stare să o realizeze cu mâna liberă după natură" (Lavater, după Stoichiță 2000). În vechea tradiție a studiilor după fizionomie, Lavater credea că fața unei persoane poartă amprenta sufletului ei. Dar, de fapt, potrivit acestui cercetător artist, nu fața umană, așa cum era tradițional acceptat, constituia reflexia sufletului, ci umbra acestui chip.

Găsim la acest autor ciudat o adevărată „umbro – analiză" situată undeva între exercițiu ludic și experiență științifică.: „sunt de părere că un om văzut în siluetă din toate unghiurile – din cap până în picioare, din față, din profil, din semiprofil, trei sferturi ar permite noi descoperiri fundamentale cu privire la caracterul -- omniseminificativ al corpului omenesc" (Stoichiță 2000).

Regăsim peste timp la (1959) Marcel Duchamps în autoportretele sale de profil ceva din siluetele fizionomice ale lui Lavater. Duchamps a manifestat interes pentru umbră, pentru tehnica răsturnării (aici profilul negru se răstoarnă în siluetă albă). Duchamps imprevizibilul, misteriosul nu se dezminte nici prin cele două profile în negru și alb: profilul negru, indescifrabil este destinat marelui public (afiș), în timp ce profilul alb, deși nu este nimic altceva decât o iluzie, este destinat prietenilor, întrucât „originalul" nu mai există. Jocul acesta, constructiv, compozit sau decompozit, față profil îl regăsim și în autoportretul lui Giorgio de Chirico și Andy Warhol.

Găsim exploatată expresiv umbra în instalații (Boltansky 1986) sau în acțiuni (Joseph Beuys). Oare Pătratul negru al lui Malevici din 1915 nu are ceva dintr-o poză supraexpusă care conține în ea misterios orice formă, toate formele și toate umbrele?

Brâncuși, în fotografiile realizate de el însuși lucrărilor sale, după inițierea în tehnica fotografiei realizată sub îndrumarea lui Man Ray, îmbină într-un adevărat miraj metafizic imaginea obiectului, umbra acestuia, și imaginea sa reflectată. În fotografia sculpturii „Începutul lumii" din jocul ambiguu dintre umbră și reflexie (este greu de spus dacă imaginea dedublată a oului este o proiecție a umbrei sau reflexia spectaculoasă a formei sculpturale sau este și una și alta) și imaginea obiectului, Brâncuși realizează un adevărat eseu vizual despre ontologia imaginii.

Lucrările lui Giacometti, sculpturile și picturile, acele figuri extrem de lungi și de subțiri, pot sau par a fi un portret, nu al trupului omenesc, ci al umbrei acestuia, care-i „dublul" său, celălalt ego. Această trecere de la substanță la umbră, săvârșită de pictura lui Giacometti, prin dezîncarnarea personajului, îi reușește și-n sculptură, dar

modificând de asta dată forma și nu substanța. Lucrările lui par a fi imagini de umbre (Marcel Brion, 1961).

Platon (Sofistul, 1989) numea imagini mai întâi umbrele apoi reflexiile din apă și în obiectele cu suprafață compactă, netedă și strălucitoare, și tot ce-i astfel. Imaginea pictată și cea reflectată în oglindă este pură aparență lipsită de realitate. Umbra reprezintă (la nivelul imaginii vizuale) stadiul cel mai îndepărtat în raport cu realitatea. Umbra va rămâne ruda săracă a reflectării, iar reflexia în oglindă, ca paradigmă a imaginii artistico-plastice, va trece pe primul plan. O dată cu Renașterea paradigma reflexiei in oglindă va sta la baza creării imaginilor artistice plastice. Artistul renascentist prezintă orice imagine ca o reflexie în oglindă, ca o extensie a realității (am zice noi optice). Alberti în Della Pittura (după Stoichiță 2000) sfătuiește artiștii: „Vă va putea fi un bun judecător oglinda. Deci lucrurile luate ca atare din natură se pot corecta cu ajutorul oglinzii". La Leonardo da Vinci lucrurile sunt și mai explicite, am putea spune chiar tehnic formulate: „De vrei să știi dacă pictura ta corespunde întru totul cu obiectele desenate după natură, ia o oglindă în care să se reflecte lucrurile reale, și compară aceasta imagine reflectată cu propria ta pictură; examinează cu toată atenția pe toată suprafața, dacă cele două imagini ale obiectului se aseamănă. Trebuie să te lași îndrumat de oglindă – și anume, de o oglindă plană, pentru că pe suprafața ei obiectele apar în multe privințe ca într-o pictură. Îți vei da seama astfel că o pictură executată pe o suprafață plană prezintă obiecte ce apar în relief, iar oglinda – pe suprafața ei plană – face aceleași lucruri". Un psiholog cognitivist ar spune că Leonardo concepe, gândește pictura prin prisma metaforei oglinzii. Oglinda ca mijloc de controlare a imaginii mimetice pătrunde în atelierul pictorului iar ca paradigmă a imaginii picturale intră în mentalul acestuia. Cardan (1550) ne amintește și el că „picturile sunt încercate de niște oglinzi". Ideea că artiștii n-au mai bun maestru decât oglinda se prelungește în timp și nu-i de mirare că Giorgione și Corregio s-au servit de ea, de asemenea Velasquez (Las Meninas). Cu riguroasa geometrie a realității, a iluziei sale și a frontierelor lor imperceptibile, această punere față în față, (a omului cu sine însuși, cu chipul său din oglindă) n-a încetat niciodată să fie surprinzătoare,

uimind întotdeauna. Era firesc în acest sens și faptul de a li se fi dat oglinda drept exemplu și artiștilor (Baltrusaitis 1981). Minune a reproducerii instantanee și complete, oglinda devine simbolul viziunii nealterate a lucrurilor. Un instrument în primul rând de cunoaștere al sinelui care îi revelează omului direct propria-i imagine, dublul, fantoma, simulacrul, perfecțiunile și defectele fizice, precum și imaginea universului înconjurător. Importanța reflexiei speculare în organizarea personalității a fost subliniată în secolul XX de psihologi ca Wallon, Schilder, Stutsman, Gesell, Lacan, Zazzo. Reacțiile copilului în fața oglinzii au făcut obiectul unor studii sistematice din care au reieșit câteva aspecte importante: în jur de luna a cincea sau a șasea, copilul zâmbește imaginii speculare a tatălui său, iar când acesta vorbește se întoarce ca și cum ar fi conștient de diferența dintre reflexie și original; către opt luni el întinde mâna spre propria imagine și pare surprins de contactul cu oglinda; urmează reacțiile de evitare și de stinghereală; abia mai târziu el poate pune de acord corpul simțit și corpul văzut, prin recunoașterea și imitarea celuilalt (Sabine M.B. 2000). Experiența oglinzii (oglindirea) poate fi considerată ca un test valabil pentru măsurarea progreselor vizibile ale conștiinței de sine și ca o etapă importantă a construcției eului de vreme ce îi revelează copilului imaginea unificată a corpului său despre care nu avea mai înainte decât o percepție fragmentară.

Revenind la oglindă, la reflexia în oglindă și impactul acesteia în vizualitatea omului, în artă, cultură și civilizația umană, trebuie să vedem împreună cu Baltrusaitis (1981) ambivalența acestei ciudate suprafețe reflexive. Alături de paradigma viziunii nealterate a lucrurilor, oglinda devine și un instrument de transfigurare a universurilor pe care, de altfel, le reflectă asemănătoare unele altora. Realitatea nu este redată în oglindă doar fidel, ea poate fi dimpotrivă multiplicată, contorsionată, spartă-n cioburi, fragmentată, din care se reface cu totul altceva. Aceleași legi (optice) ale reflexiei care pe o suprafață plană, izolată, dau figuri similare, produc, în oglinzi multiplicate, curbate și dispuse apoi diferit, imagini înșelătoare, feerice, misterioase, diabolice, reale, suprareale. Oglinda, reflexia în oglindă a oferit vizualității, artei, gândirii un prototip, un model, o paradigmă dar a exercitat și o influență

alterantă asupra gândirii și văzului prin virtuțile ei deformante care s-au prelungit și-n imaginație. Influența asupra artelor plastice, a reflexiei în oglindă s-a exercitat în două direcții: model de reproducere, dublare fidelă nealterată a realității prelungindu-se până astăzi în diverse figurativisme (realism, clasicism, neoclasicism, impresionism, noul realism, hiperrealism) pe de o parte, și model sugestiv, poartă de intrare în lumea deformantă, polimorfă, imprevizibilă a imaginarului vizual pe de altă parte. Într-o erudită și pasionantă carte „Oglinda" (eseu privind o legendă științifică), Jurgis Baltrusaitis ne poartă prin abisurile, misterele lumii deformante a diferitelor reflexii în oglinzi naturale dar mai ales construite, lumi prelungite în imaginar, născătoare de imaginar.

Oglinzile plane, oglinzile sferice (convexe, concave), oglinzile cilindrice, oglinzile piramidale, multiplicarea și gruparea oglinzilor în diferite relații spațiale, modifică imaginea obiectelor halucinant : inversări, multiplicări, micșorări, inversări, răsturnări expandări, alungiri, lățiri, umflări, ascuțiri, anamorfozări, combinări de forme etc.

Aspectul misterios al reflexiei a fost un câmp de atracție pentru magie și vrăjitorie, întregul Ev Mediu exploatând oglinda, apa, sabia, vasul, bazinul, gema, cristalul, mânerul de sidef, oul, unghia etc, căci toate obiectele strălucitoare și netede la îndemână pot produce figuri și semne. Efectele, erorile, contorsionările produse de obiecte plane așezate în unghi de 30°, de cele sferice, concave, convexe de cele cilindrice convexe, concave, piramidale așezate în diverse aranjamente sunt descrise în tratate de catoptrică. Deplasându-se în fața oglinzii sferice concave, obiectul se multiplică, aproape de centrul sferei, și se răstoarnă, în afara centrului sferei; fețe duble, triple și cvadruple, personajele cu capul în jos și picioarele în aer apar rând pe rând în același loc, ca într-un caleidoscop (Baltrusaitis 1981). Oglinda sferică convexă adună toate obiectele care se văd în ea formând un ansamblu mai agreabil. Este celebră oglinda bombată a lui Jan van Eyck din tabloul „Soții Arnolfini" sau autoportretul lui Parmigianino văzut într-o oglindă convexa.

Avatarurile imaginilor reflexii, din diverse oglinzi, (naturale, artificiale) de-a lungul istoriei și influențele asupra artei, gândirii sunt fascinante. Astfel în Grecia Antică exista credința că dacă-ți privești

propria imagine îți atragi moartea deoarece reflexia îți captează sufletul. Dar mai apoi într-o perioadă a Greciei clasice imaginea își pierde existența/puterea magică pentru a căpăta statutul de replică, sau de aparență. Pentru greci, lumea imaginilor are o existență sensibilă ce reproduce realul și îi seamănă; ea este o imitație exactă a acestuia, dar inferioară și de altă natură. Încă din antichitate oglinda este privită și judecată din două perspective: imagine înșelătoare și aparență zadarnică care atrage și rătăcește, care seduce și ațâță simțurile; imaginea din oglindă se impune prin exactitate, asemănare eficace, putere creatoare, un instrument capabil să redea viața și mișcarea (Sabine Melchior – Bounet 2000). În Evul Mediu simbolistica spirituală a oglinzii se dezvoltă (plecând de la textele scripturale, de la textele neoplatonice și de la cele patristice) în câmpul a trei motive: tema analogiei, principiul imitației, căutarea unei amendări morale prin cunoaștere. Speculația este acum relaționată de speculum. O dată cu Renașterea, speculum Mundi medievală se transformă în ochiul oglindă al umanistului: în afara lumii și în lume, separat și solitar, omul este totodată, ochiul care vede tot și oglinda în care totul se reflectă. Pictorul sau poetul care interpretează lumea este oglinda lumii, nu într-o participare anonimă ce s-ar topi în reflexia divină, ci prin orgoliul afirmației individuale. Progresele tehnice care permit trecerea de la oglinda convexă la oglinda plană, reflectă noul raport al umaniștilor față de cunoaștere. Oglinda convexă concentra spațiul și oferea o viziune globală, sferică a lumii, cuprinzând mai multe perspective, dar curbura ei deforma imaginea. În schimb oglinda plană (mijlocul ideal de verificare a corectitudinii imaginii picturale în viziunea artiștilor renascentiști) propune o imagine exactă, parțială ce-i drept și construiește viziunea plecând de la un singur punct de vedere, operând ca un regizor. Această oglindă plană își găsește locul într-o nouă filosofie a reprezentării (perspectiva artificială liniară). E. Cassirer și E. Panofsky (1927) au subliniat marea evoluție pe care o reprezintă cucerirea perspectivei artificiale, fereastră deschisă de pictor, delimitând un unghi de vedere prin care se afirmă subiectul și văzând un punct de fugă care dă un orizont infinit.

Duplicitatea oglinzii – reproducere exactă a obiectelor exterioare sau deformare derutantă a lumii vizibile – induce









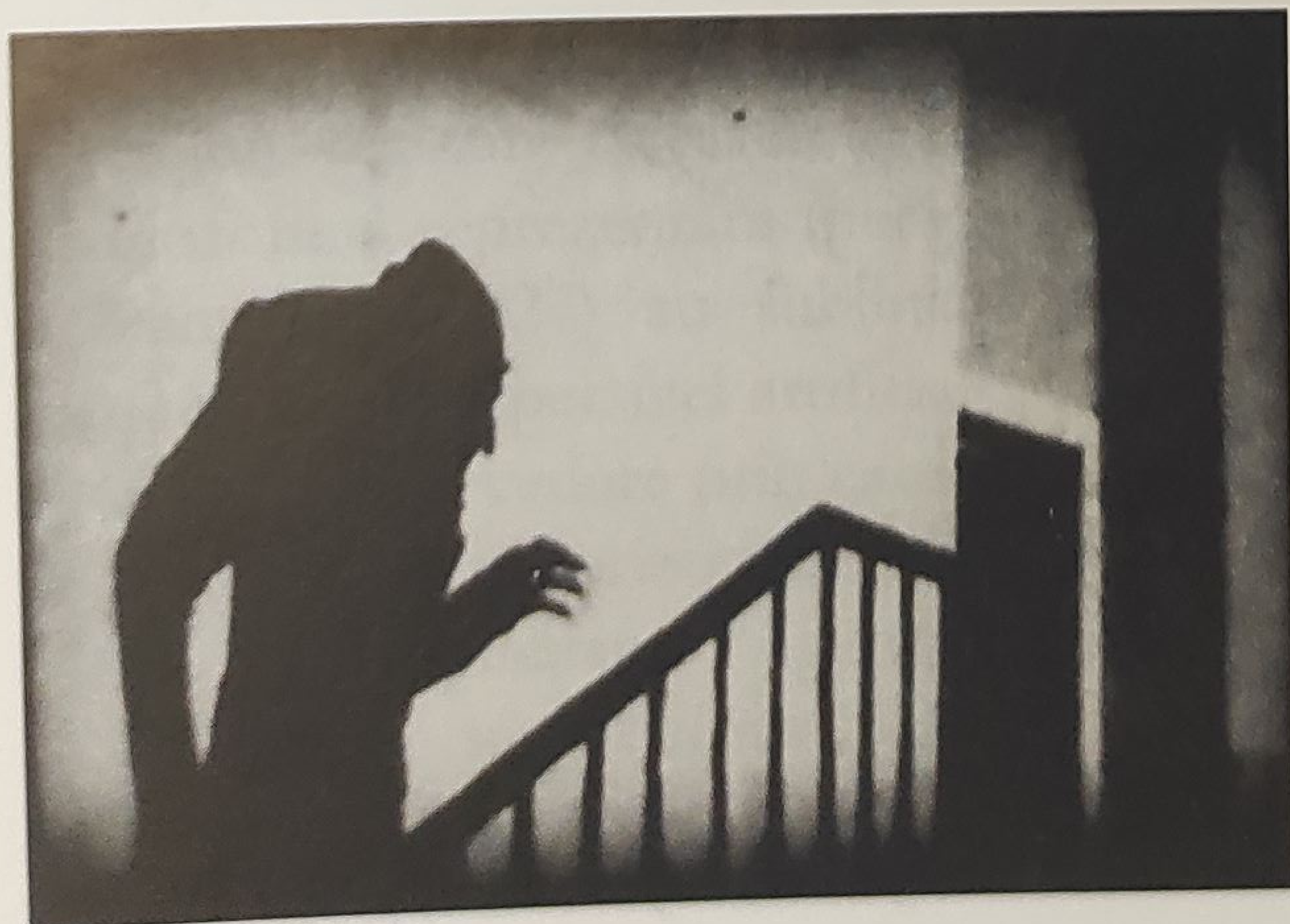


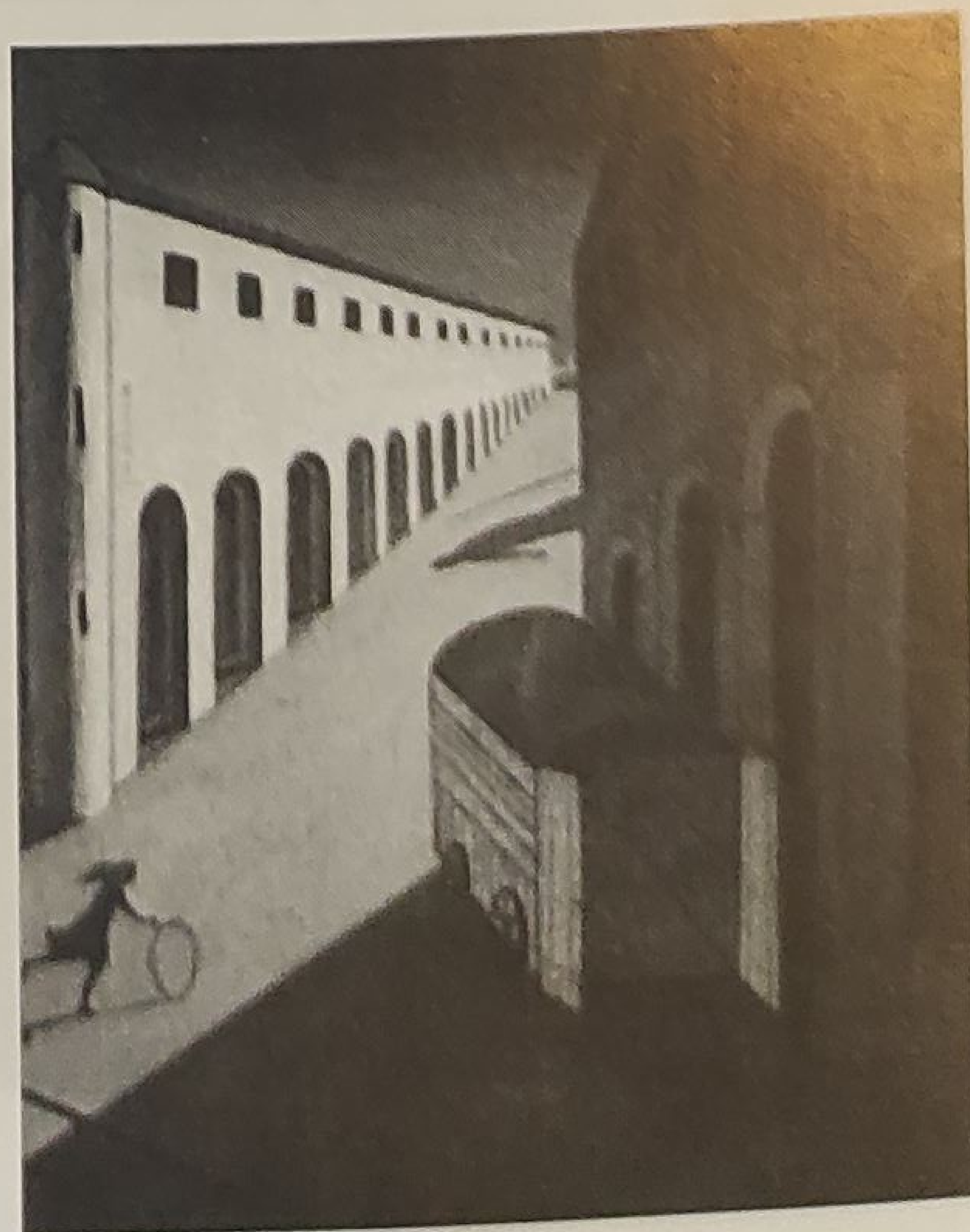
Oglinzi, deformări, pictură



Umbra în sculptură, film şi pictură







complexități: „organizând și fracționând spațiul după un cadraj arbitrar, oglinda descoperă relativitatea perspectivelor și restituie astfel complexitatea și mobilitatea jocurilor spiritului, oglindă – prismă în care se combină planuri și imagini și care leagă semnificațiile într-o rețea de metafore și trimiteri (S. Melchior Bonnet 2000). Pare curios, dar se întâmplă ceva bizar – iluzia produsă place mai mult decât originalul și varietatea mai mult decât unitatea. Secolul XVII e o adevărată revoluție optică: Kepler face din principiul refracției modul normal al viziunii și definește trei momente ale vederii – faza optică prin care imaginea este imprimată pe retină, prin diafragma pupilei, faza transmisiei nervoase, prin nervul optic până la creier, și faza mentală, în care sufletul recunoaște obiectul; mașinile, lădițele, mobilele catoptrice cubice, paralelipipedice, hexagonale, octogonale, nu lipsesc din cabinetele cu rarități și curiozități ale vremii. Adevărate teatre catoptrice care combină oglinzi și imagini pictate, marionete etc sunt specifice secolelor XVII și XVIII, alături de oglinzile rotunde, pline de ondulații, supranumite „vrăjitoare". Dubla oglindă cilindrică în formă de S, de exemplu, face insesizabile toate formele; lucrurile se transfigurează în ea, pe măsură ce se apropie de suprafață, schimbându-se apoi îndată, când în părțile concave, când în părțile convexe. Muzeele din Roma, Copenhaga, Milano cu colecțiile lor catoptrice sunt muzee ale fantasmgoriilor produse cu instrumente de precizie:

Theatrum catoptricum
Theatrum polydicticum
Theatrum Protei
Sista, sistula catoptrica
Mensa catoptrica
Speculum heterodicticum
Speculum poliphaton sau multividium
Speculum multiplex
Tabula scalata

E un spectacol insolit de realitate și ficțiune în care aceste mașini catoptrice prin multiplicări, substituiri, răsturnări, măriri, micșorări, dilatări, sugrumări de forme fac și refac imagini inexistente

construind un alter mundus. Ceva din acest alter mundus regăsim peste timp la artiştii suprarealişti.

O temă la fel de incitantă este influenţa oglinzii în cunoaşterea de sine, în construirea măştii sociale, temă pe care doar o semnalăm pin două remarci: natura a avut se pare înţelepciunea să nu-l lase pe om să-şi vadă direct decât mâinile şi picioarele; oglinda mică îi arată faţa, chipul, în schimb oglinda mare aduce cu sine grija pentru trup şi pentru eleganţa lui. De altfel în conturarea a ceea ce s-a numit dandy („vreau să par deci trebuie să mă gătesc şi mai mult") oglinda a avut partea sa de „vină" căci aspiraţiile egotiste se hrănesc din această confruntare a privirii intime şi a imaginii exterioare. Dandy-ul trăieşte în faţa oglinzii pentru că îşi supraveghează aparenţa, îşi cultivă singularitatea şi nu-şi caută referinţele decât în el însuşi. Oglinda creează un spaţiu de joc între vizibil şi invizibil, între vis şi real, graţie căruia artistul construieşte lumi imaginare asemenea lui Lewis Carroll (Alice în ţara minunilor), Jaques Rigaut sau Jean Cocteau (Sângele unui poet – film).

*

Oglinda şi imaginaţia (anamorfozele)

Magia, imaginea şi imaginaţia sunt legate între ele, şi toate trei sunt legate şi de oglindă. Umaniştii prezintă imaginaţia ca pe o „oglindă găunoasă", cu efecte deformante. Desigur, imaginaţia – oglindă poate hrăni intuiţia creatoare şi inspiraţia poeţilor, pictorilor atunci când prezintă sufletului cele mai frumoase şi mai graţioase imagini sau aparenţe ale lucrurilor, dar adesea ea compune figuri respingătoare (Sabine M.B. 2000). Asocierea dintre oglindă şi imaginaţie era obişnuită în secolul al XVI-lea deoarece ambele dau naştere la monştri şi la himere. Prin medierea imaginaţiei oglinda era asociată cu visul, ambele având o trăsătură comună, faptul că pot isca viziuni. Leonardo da Vinci compunea cu plăcere forme monstruoase şi construia cabinete optice în care imaginile răvăşite şi spaţiul dilatat invitau la visare. Anamorfozele au fascinat şi fascinează în continuare inteligenţa umană prin atributele sale de „rebus, monstru şi minune" (Baltrusaitis 1981). Anamorfoza este de fapt o deformaţie calculată a imaginii, un joc care deconstruieşte similitudinea introducând un conţinut inedit. Prin înlocuirea unghiului vizual cu unghiul reflectat, prin adăugarea unui punct de vedere lateral,

la un punct de vedere frontal, ea rupe coerența spațiului: văzut sub un anumit unghi, un portret nu este decât crăpătură, diformitate, dislocare, în timp ce sub alt unghi unitatea se reconstituie și spectatorul inițiat recunoaște sub aberațiile optice legile unei științe riguroase grație cărora confuzia și iraționalul își găsesc rezolvarea (Sabine M. B. 2000). În celebrul tablou al lui Holbein, Ambasadorii, vedem frontal putere, bogăție, glorie, știință dar privirea laterală descoperă la picioarele celor doi demnitari contururile deformate ale unui cap de mort.

2.2.2. METODE CREATIVE CARE EXPLOATEAZĂ UMBRELE ȘI OGLINDIRILE

1. Metoda oglinzilor

Este o metodă prin care, pornind de la o formă desenată sau de la un fragment al acesteia, se ajunge la forme noi, simetrice, trisimetrice sau chiar mai complexe, exploatându-se jocul fascinant al oglinzilor. E nevoie de una sau două oglinzi mici, hârtie, creion. Oglinda așezată perpendicular pe hârtie la marginea unei forme o dublează simetric; se desenează din nou forma de pe hârtie și lipită de ea forma inversată din oglindă etc.

Variante: se pot folosi fotografii sau orice fel de imagini precum și oglinzi concave, convexe etc. Cu formele astfel obținute se pot realiza compoziții decorative, structuri plastice plane sau spațiale etc.

2. Metoda umbrelor colorate

În spatele unui panou alb de pânză subțire se așează un grup de obiecte sau forme decupate din carton în așa fel încât acestea, iluminate cu o veioză, lanternă sau lumânare, să arunce diferite umbre. Subiecții vor vedea jocul de umbre pe pânza albă asemănător teatrului de umbre li se sugerează să picteze jocul de umbre imaginând diferite contexte, situații cromatice (contraste, game cromatice, griuri neutre și colorate). Variantă: se poate sugera folosirea contrastului clarobscur, reliefând astfel umbrele

3. Metoda umbrelor speciale

Umbrele apar din jocul luminii cu obiectele care se interpun în calea acesteia ca niște obstacole de netrecut. Umbrele pot fi foarte scurte, scurte, lungi sau foarte lungi. Ele se pot întinde pe suprafețe plane, rotunde, concave, convexe, pe pereți, pe pământ, pe iarbă, pe ape. pe cer, pe fețe umane, pe străzi, în interiorul clădirilor etc. Toate obiectele și ființele pot avea umbre purtate și părți umbrite. Metoda solicită subiecților să-și imagineze că nu doar lucrurile și ființele au umbre ci și chiar sentimentele, stările și visele noastre. Așadar încercați să pictați, să desenați umbrele fricii, bucuriei, tristeții, spaimei, neliniștii, somnului, apei, cerului, luminii, infinitului, iubirii, zborului etc.

2.3. IMAGINEA PERCEPTIVĂ ȘI IMAGINEA VIZUAL-PLASTICĂ

E banal să afirmăm, împreună cu Gilbert Durand (1994), că secolul XX a văzut edificându-se o „civilizație a imaginii", grație giganticelor progrese tehnice ale reproducerilor de imagini (fotografie, cinema, videocasete, imagini de sinteză etc.) și ale mijloacelor de transmitere ale imaginilor (belinograf, televiziune, telefax, videotelefon etc.). Și dacă în timpul „galaxiei Gutenberg" supremația tiparului s-a exercitat asupra imaginii mentale (imagine perceptivă, imagine amintire, fantasmă etc.) sau iconice (adică asupra figurațiilor pictate, desenate, sculptate, fotografiate...), acum, în această civilizație a imaginii tot mai mulți autori vorbesc de puterea crescândă a imaginilor și de mutații imprevizibile în chiar structura mentală a lui homo sapiens care tinde să devină homo videns. Din marea varietate de imagini (mentale, naturale, artistice, științifice, literare, patologice etc.), vom schița, în cele ce urmează, unele caracteristici, aspecte ale imaginii perceptive vizuale și implicațiile, relațiile sale cu imaginea vizual plastică. Cu siguranță sursele imaginilor plastice (artistice - plastice) realizate de artiști, amatori, maturi sau copii, normali sau bolnavi se regăsesc atât în structurile mediului (fizic, social, cultural) cât și în structurile mentale. Omul percepe obiecte statice, în mișcare, fenomene, procese, ambianțe dar și diferite

imagini ale acestora (oglindiri, umbre, fotografii, picturi, desene, sculpturi, filme, vise, reverii etc.). Multe imagini (manuale sau mecanice, electronice) sunt realizate după obiecte existente, alte imagini plastice sunt realizate apelând la informaţii stocate în memoria de lungă durată, altele sunt realizate pornind de la imagini gata făcute, altele pornind de la descrieri literare, unele pot fi realizate pornind de la mai multe surse. Cu siguranţă imaginile artistice realizate de maturi şi nu numai, au mai multe surse ele fiind din acest punct de vedere compozite sau un precipitat. Dar percepţia ca fenomen psihic este întotdeauna implicată în elaborarea imaginilor plastice fie ca o percepţie a modelului pe care îl pictez, fie ca o percepţie a imaginii după care mă inspir fie, în sfârşit ca percepţie a ceea ce tocmai pictez pe un suport.

Relaţiile dintre percepţie şi concepţie (concepere a imaginilor plastice), implicarea structurilor vizuale în percepţia realului şi în construirea imaginilor plastice (desene, picturi etc.) sunt mai pregnante, mai vizibile în imaginile create de copii sau de primitivi. Formele timpurii de reprezentare vizuală sunt extrem de importante „pentru că toate trăsăturile fundamentale care acţionează în moduri rafinate, complicate şi modificate în arta matură se vădesc cu o limpezime elementară în imaginile create de copii” (Arnheim 1979). Aceasta se referă, susţine acelaşi autor, la relaţiile dintre forma observată şi cea inventată, la perceperea spaţiului în raport cu tehnicile bi- şi tri-dimensionale, la interacţiunea dintre comportamentul motor şi controlul vizual, la legătura strânsă dintre percepţie şi cunoaştere şi alte aspecte.

Vorbind despre forma plastică (desenată, pictată, modelată) ca invenţie, Arnheim (1979) subliniază faptul că imaginaţia vizuală este un dar universal al minţii omeneşti care se manifestă de la o vârstă fragedă. „Atunci când copiii încep să experimenteze cu forme şi culori, ei se găsesc în faţa sarcinii de a inventa un mod de reprezentare, într-o tehnică anumită (creion, tempera, lut etc.), a obiectelor cunoscute de ei. Uneori sunt ajutaţi de cele văzute la alţii (desene, picturi etc.), dar de regulă acţionează singuri”. Numeroasele soluţii originale pe care le găsesc copiii sunt cu atât mai remarcabile cu cât subiectul este foarte elementar. Imaginile din Fig. 4 arată reprezentări ale corpului omenesc

reproduse după desene făcute de copii în diferite stadii de dezvoltare. Cu siguranță autorii acestor desene nu încercau să fie originali. Și totuși putem spune, împreună cu autorul mai sus citat, că „strădania de a pune pe hârtie ceea ce vedeau îi făcea să descopere o nouă formulă vizuală pentru un subiect vechi" – corpul uman. Fiecare dintre aceste desene realizate de copii respectă (am putea spune în spiritul ideilor susținute de Arnheim) conceptul vizual de bază al corpului omenesc (dovadă fiind faptul că noi înțelegem despre ce este vorba în desene) dar ne oferă totodată o interpretare ce-l diferențiază de celelalte. Dacă examinăm aceste desene mai atent găsim ample variații în privința multor factori formali. Mărimea relativă a părților, cea a capului în comparație cu restul corpului, variază considerabil. Apar multe soluții diferite pentru subîmpărțirea corpului. Variază pe lângă numărul părților și amplasarea contururilor. Unele desene prezintă numeroase detalii și diferențieri, altele au doar puține. Pentru reprezentarea aceluiași obiect se recurge la forme rotunde și forme unghiulare, dungi subțiri și mase solide, juxtapuneri și suprapuneri. Unele figuri par stabile și raționale, altele sunt angajate în acțiuni nesăbuite. Există aici imagini rafinate și imagini grosiere, imagini simple și altele de o subtilă complexitate, imagini durdulii și imagini firave. Fiecare dintre ele exprimă un mod de viață, un mod de a fi o ființă umană. Diferențele se datorează parțial stadiului de dezvoltare, parțial caracterului fiecărui copil și parțial scopului urmărit prin fiecare desen. Aceste desene demonstrează abundența resurselor de imaginație (invenție) picturală (reprezentațională, plastică) existente în fiecare copil obișnuit, până când lipsa de încurajare, instruirea nepotrivită și un mediu defavorabil le anihilează la toți cu excepția câtorva norocoși.

Cum iau naștere primele desene, primele reprezentări plastice la copil? Ce desenează copilul? Ceea ce vede, ceea ce pipăie, ceea ce știe despre ceea ce vede? În ce relație se găsește actul pictării, desenării cu imaginea perceptivă și imaginea mintală? Ce relație există între componenta motorie (mișcarea mâinii creion care trasează forma / conturul imaginii vizuale fizice) și imaginea perceptivă vizuală (a obiectului desenat) și între acestea și imaginea mentală (analogul abstract al imaginii fizice)?

Actul desenării / pictării este un comportament complex al ființei umane și a fost circumscris de unii autori (Enăchescu 1977) ca funcție plastică a personalității, funcție instrumental simbolică asemănătoare scrisului și cititului. Realizarea unor imagini plastice fizice este un proces complex care antrenează o mulțime de componente psihice, psihofiziologice și de altă natură: componente motorii, componente perceptive, (vizuale), componente ale gândirii, componente afective, volitive etc.

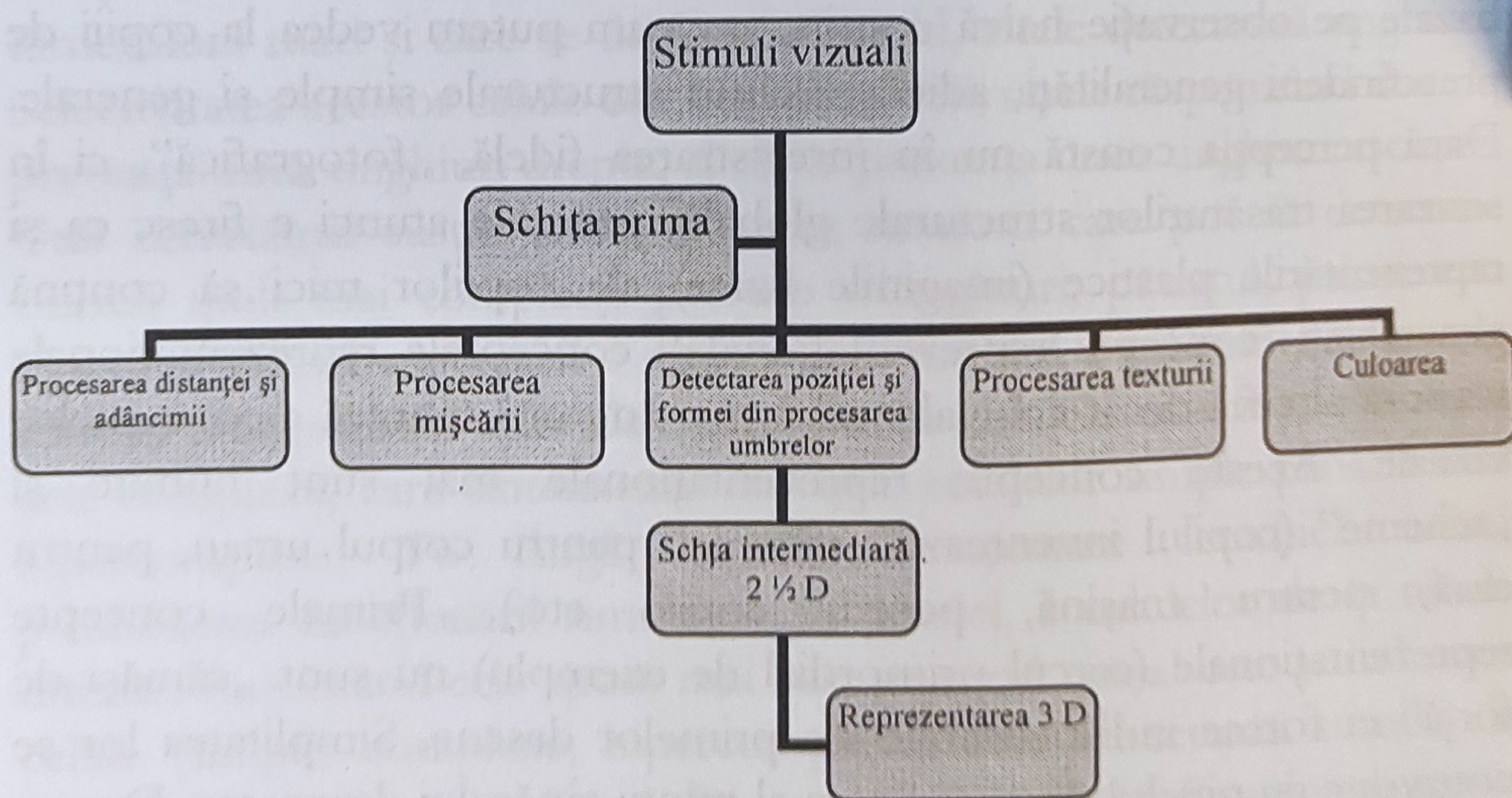
Dar să vedem cum desenează copiii și ce desenează ei. În primul rând, contrar unor teorii intelectualiste trebuie spus că, copiii desenează ceea ce văd. Dar ce văd ei și cum văd? Văzul, explorarea vizuală a obiectelor, a ambianței este un proces activ. Dacă văzul este o sesizare activă, ce sesizează el? Sesizează toată infinitatea de elemente informaționale sau numai o parte dintre ele? Dacă vom cerceta atent orice obiect, vom constata că ochii noștri sunt foarte bine dotați pentru a vedea chiar și detaliile foarte mici. Și totuși percepția vizuală nu se obține cu fidelitatea mecanică a aparatului fotografic care înregistrează totul imparțial pe peliculă: întregul set de elemente mici ale figurii și culorii ce constituie ochii și gura persoanei ce pozează, ca și colțul telefonului ce apare întâmplător în spatele figurii. Și dacă nu vedem absolut tot ce înregistrează imparțial aparatul de fotografiat, noi ce vedem atunci când vedem? A vedea înseamnă a sesiza unele trăsături marcante ale obiectelor: albastrul cerului, curba unui gât de lebădă, triunghiularitatea unei piramide egiptene, dreptunghiularitatea unei cărți, luciul unei bucăți de metal, liniaritatea unui creion, ramificația crengilor copacului. Iar în privința perceperii desenelor, câteva linii și puncte sunt imediat acceptate ca „o față" de către maturi, copiii mici sau animale. Identificăm un prieten la mare distanță doar după cele mai elementare proporții sau mișcări. Concentrându-ne puțin atenția asupra neurobiologiei procesării informației vizuale, vom reține că are loc o segregare drastică a informației încă de la periferia sistemului nervos vizual (la o celulă ganglionară revin aproximativ 130 de receptori care formează de fapt un câmp receptor de celule on-off sau off-on care se activează pentru spoturi luminoase sau puncte negre mărginite de fascicule luminoase). D. Hubel și T. Wiesel au depistat „detectorii de

trăsături" – neuronii care își modifică activitatea bioelectrică în cazul prezentării unor stimuli simpli: benzi luminoase sau întunecate, linii albe sau negre, unghiuri etc.). Au fost identificate trei tipuri de astfel de celule: simple, complexe, hipercomplexe. Celulele simple detectează contururi, fante luminoase sau linii. Unele dintre ele sunt specializate în detectarea liniilor verticale altele pentru linii orizontale iar pentru orientări diferite ale liniilor sunt activați neuroni diferiți. Cercetări noi asupra celulelor simple au evidențiat faptul că o anumită regiune din cortexul vizual prelucrează informația dintr-o anumită zonă a câmpului vizual, rămânând insensibil la stimulii cu altă locație (Miclea 1994). În ariile striate și parastriate ale cortexului vizual, Hubel și Wiesel (1959) au pus în evidență existența unor celule care prelucrează informația vizuală de un nivel mai ridicat de generalitate, și spre deosebire de celulele simple, aceste celule complexe răspund la stimuli indiferent de locația lor în câmpul vizual (deci câmpul lor receptor este mai mare decât al celulelor simple). Celulele hipercomplexe sunt de două feluri: unele reacționează la orice stimul simplu (linii, fante, contururi) dar de dimensiuni mari și care se deplasează rapid, altele detectează unghiuri. Selectivitatea acestor celule este considerabilă, unele răspunzând doar la prezența unor unghiuri drepte, altele la prezența unor unghiuri ascuțite. Unii cercetători susțin existența unor neuroni care pot să detecteze stimuli mult mai complecși precum triunghiuri, pătratul, palma etc. Hubel și Wiesel sugerează o organizare ierarhică a celulelor, de la cele simple, care primesc semnalele generate de celulele on-off și off-on, la cele complexe, care sintetizează mesajele celulelor simple până la cele hipercomplexe. Pe lângă această funcționare ierarhică există posibilitatea funcționării simultane, în paralel, a celulelor de la nivele diferite. Rezumând cele spuse mai sus, cortexul vizual este sediul unor celule (simple, complexe, hipercomplexe) care detectează stimuli de complexitate tot mai ridicată. Din punct de vedere funcțional aceste celule au fost numite detectori de trăsături. Revenind la copii și desenele lor vom spune împreună cu Arnheim, că, copii și primitivii desenează generalități și forme nonproiective tocmai pentru că ei desenează ceea ce văd. Percepția începe, în dezvoltarea organică, cu sesizarea celor mai evidente trăsături structurale. Văzul nu se dezvoltă de la particular la

general ci dimpotrivă, a devenit limpede că trăsăturile structurale generale constituie datele primare ale percepției astfel încât triunghiularitatea nu este un produs târziu al abstractizării intelectuale, ci o experiență directă și mai elementară decât înregistrarea detaliului individual (Arnheim 1979). Copilul mic vede caninitatea înainte de a distinge un câine de alt câine. Percepția se desfășoară de la nediferențiat la diferențiat, de la general la specific. Perceptul se constituie din configurația de stimuli care trezește în creier o anumită configurație de categorii senzoriale generale (trăsături). Perceptele nu pot conține nici total și nici parțial, materialul stimulator însuși. Perceptul se poate „apropia" de stimulul măr, de exemplu, până la a-l reprezenta printr-o configurație specifică de asemenea calități senzoriale generale ca rotunjimea, masivitatea, gustul de fruct, culoarea verde. Deci percepția rezidă în formarea unor „concepte perceptuale". Triunghiularitatea, rotunjimea, liniaritatea, ramificarea etc. sunt percepte / concepte perceptive primare. Distincția între diferitele triunghiuri individuale apare mai târziu, nu mai devreme. Primele reprezentări artistice, plastice bazate pe observație naivă conțin, așa cum putem vedea la copiii de pretutindeni generalități, adică trăsături structurale simple și generale. Dacă percepția constă nu în înregistrarea fidelă, „fotografică", ci în sesizarea trăsăturilor structurale globale, generale atunci e firesc ca și reprezentările plastice (imaginile fizice) ale copiilor mici să conțină generalități (concepte reprezentaționale); conceptele reprezentaționale nu sunt altceva decât echivalentul într-o anumită tehnică a conceptelor vizuale. Aceste concepte reprezentaționale mai sunt numite și „scheme" (copilul inventează „scheme" pentru corpul uman, pentru casă, pentru mașină, pentru copac etc.). Primele concepte reprezentaționale (cercul primordial de exemplu) nu sunt „cămăși de forță" ci forme indispensabile ale primelor desene. Simplitatea lor se potrivește cu nivelul de organizare al minții tânărului desenator. Dar pe măsură ce mintea se rafinează, imaginile create de ea devin tot mai complexe (Fig. 4). La niveluri de mare complexitate (Fig. 5), conceptele reprezentaționale nu mai sunt atât de ușor detectabile ca în operele timpurii, dar, afirmă Arnheim, departe de a fi depășite sau abandonate de către artistul matur, ele rămân – într-un mod adecvat bogăției

gândirii sale – acele forme indispensabile care numai ele îi pot permite să exprime ce are de exprimat (mișcarea, căderea prin oblicitate de exemplu). Rezultă din datele prezentate că relațiile dintre imaginea perceptivă și imaginea plastică fizică pot fi circumscrise ca interacțiuni între concepte perceptuale și concepte reprezentaționale. Pe baza acestor interacțiuni se poate face (cum de altfel s-a și făcut) o împărțire a dezvoltării / evoluției reprezentării plastice la copil, în diferite faze de la debut până la maturitate (vizual – plastică) care coincide cu realismul vizual.

Pentru a înțelege mai bine că primele desene realizate de copii în primele faze de exprimare plastică cu ajutorul liniei, petei și culorii, sunt generalități vizuale despre obiecte, ne vom opri puțin asupra procesării informației vizuale la nivel computațional, procesare care a fost împărțită în două stadii: primară și secundară. Analizând schema generală a procesării informației vizuale circumscrisă de D. Marr (1982), remarcăm următoarele aspecte:



- percepția vizuală primară sau procesarea primară cuprinde procesările preatenționale; are o durată de aproximativ 200 de milisecunde;

- procesarea primară se finalizează prin reprezentarea în sistemul cognitiv a caracteristicilor fizice ale stimulului; se realizează segregarea stimulului de mediul său;
- mai multe mecanisme modulare care lucrează în paralel procesează contururile (rezultând schița primară), mișcarea, distanța și adâncimea, poziția, textura, culoarea rezultând schița intermediară 2½ D;
- toate procesele care duc la realizarea schiței intermediare sunt independente de natura stimulului realizându-se același prelucrări indiferent dacă obiectul perceput este un scaun, o față umană sau un bulgăre de zăpadă;
- buna desfășurare a prelucrărilor primare presupune o serie de asumpții (cunoștințe tacite) despre realitatea obiectuală (asumpția rigidității este deja prezentă la vârsta de cinci luni, iar percepția adâncimii în spațiu pe baza calculului disparității binoculare e deja operantă la copilul de 2-3 luni);
- schița 2 ½ D care este o reprezentare intermediară a stimulului care încă nu a fost recunoscut, este *centrată pe subiect*, adică depinde de alinierea ochi – stimul;
- procesările secundare au ca input schița 2½ D și ca output recunoașterea obiectelor și a relațiilor dintre acestea;
- recunoașterea constă în punerea în corespondență a imaginii perceptive a obiectului cu reprezentarea sa în memorie;
- punerea în corespondență a reprezentării 2½ D (centrată pe subiect) cu reprezentarea centrată pe obiect este facilitată de existența unor proprietăți spațiale neaccidentale (paralelism, simetrie, asimetrie etc. existente) în schița 2½ D;
- recunoașterea este flexibilă deoarece obiectele au proprietăți non – accidentale (rectiliniaritatea, simetria, paralelismul, concatenarea) iar sistemul vizual neglijează sistematic abaterile de la acestea;
- rapiditatea procesului de recunoaștere (800 milisecunde) reclamă prezența unor mecanisme de organizare a stimulilor complecși în unități mai simple (principiile gestaltiste: proximității, similarității, bunei continuări, închiderii);

- legea lui Pangraz (stimulii vizuali sunt în așa fel grupați încât să rezulte configurația cea mai simplă) cuprinde toate principiile gestaltiste;
- percepția configurației (a gestaltului) se realizează mai rapid decât percepția părților componente (cel puțin la nivel fenomenologic); prezența principiilor gestaltiste este constatată încă din primele luni de viață (Spelke 1990);
- principala funcție a principiilor gestaltiste – de segregare a figurii de fond, a obiectului de mediu prin organizarea elementelor componente ale acestora, este esențială pentru om; se poate spune că ele realizează un gen de *categorizare neintenționată* a elementelor din câmpul vizual (Miclea 1994) și în acest sens vorbește Arnheim despre concepte perceptuale și concepte reprezentaționale.

Dintre modelările recunoașterii în cazul percepției vizuale are relevanță pentru exprimarea plastică la copil „modelul analizei de trăsături fizice". Organismele de la cele mai simple până la om dispun de detectori de trăsături; numărul acestor detectori sporește la speciile mai dezvoltate. Din întreaga diversitate a lumii sunt surprinse doar acele dimensiuni pentru care organismul dispune de detectorii de trăsături corespunzători. Deci rezultă că reprezentarea realității este circumscrisă de numărul și caracteristicile detectorilor de trăsături de care dispune sistemul cognitiv al organismului respectiv. Lumea vizibilă din afara noastră este un ansamblu de patternuri neuronale dinăuntrul nostru. Dintre caracteristicile detectorilor de trăsături subliniem aici cea care se referă la funcționarea lor abstractă (un detector de contururi se activează ori de câte ori apare un contur, indiferent dacă este conturul unei stânci, a unei frunze sau al lunii). Faptul că abstractizarea nu este apanajul procesărilor cognitive superioare, reflexive, ci o caracteristică ubicuă a sistemului cognitiv care poate fi întâlnită de la nivele elementare de prelucrare a informației este o constatare solidă a psihologilor cognitivi care principial explică de ce primele desene ale copiilor nu sunt proiecții optice ale obiectelor reprezentate.

Tendința fundamentală către cea mai simplă formă din cadrul comportamentului motor și vizual explică în mare parte prioritatea formelor circulare în primele reprezentări obiectuale ale copiilor. Cercul

e cea mai simplă schemă vizuală și cea mai simplă formă / schemă fizico – plastică. Fiind forma cea mai nespecifică și mai universală, sfera, discul, inelul, cercul trasat cu mâna (un fel de rotund) este cel mai ușor de realizat din punct de vedere motor. Copilul recurge la forme circulare în desenele sale pentru a reprezenta orice obiect: un trup omenesc, o mașină, o casă etc. (Fig. 5). În faza când copilul începe să deseneze, să reprezinte obiecte el desenează cercuri pentru că forma nu e încă diferențiată. Cercul în această fază nu reprezintă rotunjimea ci calitatea mai generală a „caracterului de lucru", adică starea compactă a unui obiect solid în raport cu fondul nedefinit. Înainte de a arăta cum se dezvoltă reprezentarea obiectelor, ființelor prin desen la copil pornind de la cercul primordial ne vom opri puțin asupra relației desenului cu mișcarea. Desenul, pictura și modelajul sunt tipuri de comportament motric al omului și se poate presupune că ele s-au dezvoltat din două feluri mai vechi și mai generale de asemenea comportament: mișcarea expresivă și mișcarea descriptivă (Arnheim 1979).

Copiilor care încă nu au împlinit un an dacă li se dă posibilitatea de a „picta" aceștia vor face sigur pete. Pe la 12 – 14 luni copilul începe să mâzgălească cu creionul sau alt instrument. Primele mâzgăleli ale copilului nu sunt reprezentări (în sensul că nu reprezintă obiecte). Aceste mâzgăleli sunt o formă plăcută de activitate motrică prin care copilul își exersează membrele plus plăcerea de a vedea urme (linii, pete) produse prin mișcarea încoace și încolo a brațelor (Fig. 5). Copiii au mare nevoie de mișcare de altfel ca și multe viețuitoare. Desenul începe ca un fel de zbenguială pe hârtie. Forma, întinderea și orientarea trăsăturilor sunt determinate de construcția mecanică a brațului și a mâinii, ca și de temperamentul și dispoziția copilului. Găsim în aceste prime mâzgăleli începuturile mișcării expresive, adică manifestările stării de spirit momentane a desenatorului, ca și ale trăsăturilor lui de personalitate (Arnheim 1979). Aceste caracteristici mintale se reflectă în viteza, ritmul, regularitatea sau iregularitatea și în forma și energia mișcărilor corporale ele punându-și amprenta asupra modului de mânuire a creionului sau pensulei. Aceste caracteristici expresive ale comportamentului motor au fost studiate sistematic în felul de a scrie de către grafologi. Aceste mișcări expresive se regăsesc ca și

componente ale stilului la pictori și la sculptori. Pictorii gestuali au exploatat la maximum calitățile artistice a mișcării executate în timpul producerii operelor de artă. Pe lângă însușirea sa expresivă (viteză, amploare, ritm, formă, tensiune) mișcarea este sau poate fi și descriptivă. În gesturile descriptive omul utilizează mâinile, brațele, corpul pentru a arăta cât de mare sau de mic, cât de rapid sau de lent, cât de rotund sau de ascuțit, cât de greu sau de ușor, cat de departe sau de aproape este ceva, sau a fost. Asemenea gesturi se pot referi la obiecte sau acțiuni concrete: zborul avionului, țâșnirea peștelui, ascuțimea munților, viteza gândului etc. mâna care trasează forma unui animal în aer în timpul unei conversații nu e departe de a fixa această formă pe nisip sau pe un perete (Arnheim 1979). Autorul citat ne prezintă în lucrarea „Arta și percepția vizuală" un desen al unei fetițe de patru ani - un om care tunde o peluză – în care este prezentă mișcarea descriptivă: mașina de tuns iarbă este redată printr-un vârtej de linii nu numai pentru că rotogoalele redau vizual mișcarea caracteristică a mașinii, dar și pentru că brațul fetiței a reprodus mișcarea ca gest în timpul desenării ei (Fig. 5 h). Debutul desenului la copil (12-14 luni) coincide cu ultimele stadii (V și VI) ale inteligenței senzorio-motorie din psihologia genetică (Piaget J., Inhelder B. 1966). Deci am putea spune că părinții desenului sunt mintea, ochii și mâna și comportamentul motor prin mișcarea expresivă și descriptivă. Pe parcursul dezvoltării, experimentării exprimării plastice copilul, mai curând sau mai târziu, dezvoltă cercul primordial în două direcții: combinarea mai multor cercuri într-o imagine mai complexă sub formă de conținere, container sau sub formă de cactus; cealaltă dezvoltare a cercului duce la crearea unor imagini de tip solar (Fig. 4). Această desprindere, diferențiere de cercul primordial a formelor container, cactus și a celor de tip solar și apoi pe parcursul dezvoltării, rafinării exprimării plastice acest proces se amplifică totul desfășurându-se de la indefinit spre definit, de la general spre specific, în concordanță cu premisa amintită că perceperea și conceperea (desenarea) merg de la general spre specific. Dezvoltarea formei din cercul primordial prin amplul proces de diferențiere poate fi prezentată ca o succesiune standard de trepte clar separate doar din rațiuni ce țin de scopurile unei teorii sistematice sau pentru analize

statistice. Putem izola diferite faze și este util să le ordonăm, după gradul lor crescând de complexitate, ordine, coerență vizuală. Dar această succesiune a fazelor exprimării plastice la copil nu corespunde decât aproximativ situațiilor concrete, particulare. Unii copii sar peste unele faze existând o mare varietate în acest sens. Dezvoltarea structurii perceptuale este numai unul dintre factori, e adevărat foarte important dar de multe ori mascat și modificat de alți factori în procesul total al dezvoltării mintale (educația, mediul familial, alimentația, școala, precum și factori pur psihici ca afectivitatea, gândirea, imaginația, aptitudini, deprinderi etc.). Uneori copilul dând peste o dificultate poate reveni la o soluție mai primitivă dintr-un stadiu anterior (fapt ce ne amintește de paedomorfoza, din biologie). Menționăm de asemeni că nu există un raport fix între vârsta copilului și stadiul desenelor lui. Așa cum copiii având aceeași vârstă cronologică diferă ca vârstă așa – zis mintală tot astfel desenele lor reflectă variații individuale în ritmul dezvoltării exprimării vizual-plastice (artistice). Au fost cercetători (Goodenough; Louquet, Roseline D. etc.) care au încercat să coreleze inteligența și capacitatea de a desena folosind criteriile redării realiste și bogăției detaliului. Arnheim (1979) consideră interesant de urmărit această pistă, recurgând însă la criterii structurale pentru evaluarea desenelor și la mijloace mai adecvate decât coeficientul de inteligență pentru determinarea maturității cognitive generale. Fără a intra în detalii amintim doar faptul că multiplele relații dintre desen (care este o formă a funcției semiotice) și personalitate au stat la baza unor teste proiective celebre (Testul Rorschach, Testul arborelui, Testul omulețului). În studiile sale asupra desenului copiilor, celebre la vremea aceea, Luquet (1927) a propus anumite stadii și interpretări care rămân în mare parte și astăzi valabile, după aprecierea lui Piaget (1966). Teza avansată de Luquet susține că desenul copilului este până la vreo opt, nouă ani esențialmente realist ca intenție dar că subiectul începe prin a desena ceea ce știe despre un personaj sau despre un obiect înainte de a exprima grafic ceea ce vede. Simplificând, realismul desenului trece, după Luquet, prin următoarele faze:

a. Faza realismului fortuit sau faza mâzgălelilor (2-3 ani). Mâzgălelile au caracter involuntar. Urmele sunt gestuale, deci expresive. Copilul

nu are la început conștiința legăturii dintre mișcările mâinii și urmele de pe hârtie. Apoi descoperă această legătură.

b. Faza realismului neizbutit sau faza de incapacitate sintetică (3-4 ani). Copilul începe să controleze mâzgăliturile. Realizează o legătură între formele de pe hârtie și imaginea obiectelor (funcția semiotică). Începe să gândească în imagini. Mintea copilului elaborează modele interne (pentru om, casă, copac etc.). Elementele lumii reale sunt juxtapuse în loc să fie coordonate într-un tot (viziune topologică). Este faza în care apare „omulețul mormoloc".

c. Faza realismului intelectual sau a desenului ideoplastic (4-6 ani – 9-10 ani). Copilul desenează ceea ce a reținut din ceea ce a văzut ceea ce înțelege și cum înțelege. Este frecventă folosirea unor scheme / simbol pentru om, pom, casă etc. cu unele aspecte specifice fiecărui copil. O altă caracteristică este aranjamentul figurilor – scheme de-a lungul liniei situată la baza paginii. De asemeni mai sunt specifice transparența, amestecurile de puncte de vedere (un fel de cubism am zice noi astăzi).

d. Faza realismului vizual, sau faza desenului fizioplastic (9-11 ani – 14 ani).

Copilul desenează ceea ce vede dintr-un anumit punct. Apar elemente de perspectivă vizuală. Formele desenate sunt proiecții ale obiectelor reale. Aplecându-se asupra reprezentării spațiului la copii, Wallon H. (1945) și mai apoi Piaget G. (1948) au dedus următoarele stadii:

a. stadiul preoperațional (2-3 ani) care se caracterizează prin intuiții topologice;
b. stadiul operațional concret (3-7 ani) caracterizat prin reprezentări proiective stângace, naive;
c. stadiul logico-abstract sau ipotetico – formal (7- 9 ani) caracterizat prin imagini în perspectivă euclidiană.

Widlocher, D. (1965) repartizează evoluția stadială a desenului la copil în șase etape:

a. debutul expresiei grafice – recunoașterea legăturilor cauzale dintre gest și urma grafică (trăsătură); este un debut mental.
b. debutul real se concretizează în mâzgăleală (cromatică, grafică);

c. intenţia reprezentaţională:
- debutul mental brusc: reuşite figurative, naive şi sumare;
- imagini involuntare, accidentale şi încercări premeditate;

d. facultate grafică totală prin acumulare şi repetarea liniară a cunoştinţelor: reuşite figurative, naive şi sumare;
e. realismul infantil sau intelectual: reprezentări schematice sau folosirea schemelor grafice câştigate prin repetare pentru a semnifica realitatea exterioară;
f. realismul vizual cu adaptarea prin imitaţie a perspectivei şi a punctului de vedere perspectival unic.

În fond această stadialitate a exprimării plastice la copil se bazează pe ideea de evoluţie / dezvoltare prin conlucrarea structurilor perceptive (mentale) şi reprezentaţionale. După un studiu statistic a lui Tomazi (Roseline D. 1998) rezultă, de exemplu, că: 71,5% dintre copiii de 5 ani desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează umerii.

Concluzionând asupra relaţiilor dintre percepţie şi imaginea plastică fizică, dintre percepere şi concepere (desenare, pictare, modelare) vom spune că cele două procese sunt intim legate, că ambele, atât văzul / vederea cât şi desenarea / pictarea sunt active, creative, imaginative, ingenioase, subtile. De asemeni putem face unele constatări, observaţii că în unele perioade istorice, în unele tendinţe curente artistice conceperea imaginilor plastice fizice a fost substanţial influenţată de unele aspecte, caracteristici ale imaginii perceptive (realismul, naturalismul, impresionismul).

O altă concluzie se referă la felul cum poate fi exploatată în sens creativ imaginea perceptivă, derularea proceselor perceptive în domeniul educaţiei vizual plastice. Despre aceste procese va fi vorba în alt capitol. Şi o ultimă constatare: cu cât subiectul este mai tânăr, şi mai puţin instruit desenele sale stau mai mult sub influenţa imaginii perceptive. Situaţia contemporană cea mai des întâlnită este aceea că percepem tot mai mult imagini şi nu lucruri reale (din cauza

televizorului, calculatorului şi aparatelor video) şi probabil imaginile create de noi sunt influenţate tot mai mult de vizionarea imaginilor gata făcute. Din perspectiva stimulării, dezvoltării creativităţii vizual plastice la copii şi tineri este benefică sau din contră, această explozie tropicală de imagini gata făcute care umple până la refuz mediul ambiant? Lumea naturală s-a amestecat cu cea artificială într-o simbioză nu întotdeauna fericită. Lumea reală obiectuală şi lumea imaginilor (cele mai multe artificiale) coexistă şi ele într-un amestec, într-un conglomerat devenit treptat normal, firesc. Una din soluţiile didactice posibile în sensul evitării cantonării în artificial (imagini gata făcute), în natural (umbre, oglindiri, imagini perceptive) sau numai în psihic (imagini mintale, onirice, patologice etc.) este exploatarea situaţiilor plastice (vezi Cioca V., *Jocul de-a arta*) care-l pune pe subiect mereu în contexte diferite, inedite, surprinzătoare solicitându-i intens cât mai multe structuri mintale implicate în comportamentul creativ.

2.3.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINEA PERCEPTIVĂ

1. *Explorări vizuale formice*

Privesc, explorez vizual şi tactil încercând să descopăr, să înţeleg, să mă bucur de formele, culorile, texturile, de relaţiile formice existente într-un obiect tridimensional, natural sau artificial (rocă, frunză, lingură de lemn, rădăcină, cană, ou de găină, piatră de râu, măr, fus, blid de lut ars etc.). Încerc să descopăr forma mare, mă plimb cu privirea şi degetele pe diferite contururi posibile, curbe, moi sau mai aspre, unghiulare; descompun vizual forma în diferite forme mai mici, compar dimensiunile părţilor componente, caracterele lor uşor sau accentuat diferite (rotunde, unghiulare, mixte, liniar-ramificate, expansive, explozive, staţionare, implozive, pulsative, centripete etc.). Încerc să descopăr chipul formei - liniştit, torsionat, răsucit, presat, uscat, chircit, ars, încordat, calm, distins, trist, greoi, zvelt etc., altfel spus posibile urme (efecte) ale unor forţe interne (de creştere, îmbătrânire, uscare) sau externe deformatoare (presare, împingere,

ardere, uscare, lovire etc.). Explorez apoi posibile modificări expresive ale formei, texturii suprafeţelor în funcţie de interacţiunea cu lumina, mişcând-o şi poziţionând-o cât mai divers. Desigur, forma poate fi „simţită" ca fiind fină, moale, delicată, alveolată, rece, caldă, ușoară, grea, simplă, complicată, zveltă etc., dar pentru a fi înţeleasă ea trebuie să-şi facă loc în clasele de forme sau calităţi formale pe care le am în minte; deci trebuie să o compar cu prototipuri de forme: cerc, pătrat, triunghi, cub, sferă, cilindru, con etc., precum şi cu prototipuri de calităţi structurale: simetrie, asimetrie, dinamism, staticism, centripet, centrifug, feminitate, masculinitate, mineral, vegetal, organic, solid, fluid etc. Eventual o descompun, o segmentez vizual dacă e complexă în forme mai simple şi-i cercetez şi relaţiile dintre părţi, încercând să-i descifrez calităţile expresive: unitară, tensionată (contraste între părţile unghiulare şi cele rotunde, între cele compacte şi cele ramificate, între zonele/suprafeţele netede şi cele texturate, între cele liniștite și cele contorsionate etc.), lamelară, fibroasă, corpusculară, tânără, bătrână, proaspătă, uscată etc. Şi în tot acest periplu exploratoriu, vizual-tactil, mă identific empatic cu peisajul molcom sau adânc brăzdat al formei, privind-o detaşat de restul lumii, simţind treptat că ea este în mintea mea şi nu în afară în fața ochilor (vezi contemplația, la Plotin: „Eu însă nu desenez, ci doar contemplu, iar liniile corpurilor capătă realitate de parcă ar ieşi din mine", citat în Pierre Hadot 1997).

2. Privesc intens şi admirativ un obiect sferic (natural sau artificial) aşezat în mijlocul unei dezordini (hârtii mototolite, fire de ață încâlcite etc.).
3. Privesc cu lupa textura unor obiecte, fructe, seminţe etc. (portocală, fir de nisip, rocă, piele, strop de apă) şi descopăr relief planetar sau cosmic.
4. Privesc o fantă (rază) de lumină albă, albastră sau de altă culoare; sunt uimit, înfiorat de perfecţiunea şi irealitatea razei.
5. Culcat pe burtă în iarbă (efectiv sau îmi imaginez) privesc: firele de iarbă sunt mai mari decât omul, copacul, casa din depărtare.
6. Privesc un mic strop sferic de apă/rouă; ce văd în el? Privesc în căucul unei linguri de argint, apoi pe suprafaţa bombată; ce văd? Privesc în ochii colegului de bancă; ce văd?

7. Urmăriți cu privirea diferite obiecte care cad sau planează (fulg de găină, pană, coală de hârtie, bob de mazăre, fir de ață etc.).
8. Plimbați-vă privirea pe toate conturile posibile ale acestui obiect tridimensional (se expune un obiect tridimensional).
9. Mutați-vă privirea pe diferite suprafețe colorate de dimensiuni diferite (expuse în fața subiecților).
10. *Metoda scheletului*

Scheletul este în ultimă instanță o structură formată din tije mai lungi sau mai scurte, mai subțiri sau mai groase și articulații (modalități de cuplare a două sau mai multe tije). În lumea viețuitoarelor întâlnim astfel de structuri, precum și în lumea uneltelor și mașinilor. Pornind de la aceste realități, li se propune subiecților să construiască, să-și imagineze bidimensional sau chiar tridimensional structuri scheletice pentru forme moi, instabile: nori, cartofi, stropi de apă, valuri, vânturi (curenți de aer), masă de aluat, aburi, fum etc.

Variante:
- imaginarea structurii scheletice a unor sentimente (frică, uimire, dragoste etc.);
- imaginarea structurii scheletice a unor procese (gândire logică, imaginare, creștere, explozie, îmbătrânire etc.).

11. *Metoda reliefului sau a curbelor de nivel*

Este o metodă care se inspiră din reprezentarea reliefului în cazul hărților geografice. E vorba de metoda curbelor de nivel. Această metodă poate fi folosită la construirea, reducerea oricărei forme tridimensionale în bidimensional. După structurarea formelor pe baza curbelor de nivel se pot pune probleme de culoare (de la închis la deschis, de la culoare pură la culoare ruptă etc.). Formele pot fi reliefate spre privitor sau „săpate în adâncime".

12. *Desenul vectorial*

De obicei când desenăm diferite obiecte, corpuri reale, ne preocupă aspecte ce țin de formă, proporții, caracterul formei, textură, relația cu lumina, poziția în spațiu și relația cu spațiul din jur. Ce legătură poate exista între desen și noțiunea de vector, noțiune pe care o întâlnim în fizică, geometrie? Noțiunea de vector se formează printr-un proces psihic natural, legat de fenomene ale realității în care intervin așa

numitele „mărimi vectoriale”: ne deplasăm; în ce direcție? cât de departe? sau: o greutate este legată cu frânghie; tragem de ea; în ce direcție? cât de tare? Se vorbește de „spațiu vectorial”. În geometria elementară un segment pe care s-a fixat un sens se numește vector (Eugen R. 1976) și în desen se indică printr-o săgeată. Săgeata este un instrument vizual-plastic, simbolic foarte prezent în tablourile lui Paul Klee (Yvonne H. 1999) și în scrierile sale didactice. Săgeata simbolică îi servește lui Klee pentru a găsi soluții la întrebarea: cum să scoți în evidență o anumită direcționare - săgeata principală - față de celelalte direcționări, dat fiind că o compoziție plastică este o structură complexă cu multiple elemente. Pornind de la aceste considerente, metoda propune realizarea unor desene (de fapt a unor diagrame de forțe/direcții sau forțe vizuale direcționate) care sa nu pună accentul pe contururile formei, ci pe direcțiile forțelor care se întrevăd în structura sa vectorială. Se propune subiecților realizarea unor desene vectoriale pornind de la analiza vizual plastică a configurațiilor de direcții a unor obiecte binecunoscute: scaun, frunză, sticlă, roată etc. Se pot imagina reprezentări sau configurări vectoriale ale exploziei, fugii, fricii, decolării, aterizării, bucuriei, tristeții etc.

13. Crearea unor situații plastice când se cuplează limbajul plastic (sau o parte din acesta - culoare, linie etc.) cu realul sensibil:

- desenarea/pictarea/modelarea după obiecte expuse în fața subiecților;
- desenarea/pictarea/modelarea unor obiecte pipăite dar nevizibile subiecților, folosind doar linia, culoarea și doar muchiile drepte;
- transpunerea plastică, folosind diferite tehnici și materiale, a gesturilor (ființelor, mâinilor, corpului etc.);
- transpunerea și valorificarea plastică a amprentelor diferitelor elemente/obiecte/ texturi, folosind diferite tehnici;
- transpunerea, transcodarea în corespondenți vizuali-plastici a unor zgomote, sunete;
- transpunerea, transcodarea în corespondenți vizuali-plastici (culori, pete, linii, forme, texturi) a unor mirosuri, gusturi;
- explorarea, valorificarea plastică a umbrelor naturale, artificiale (pe uscat, pe apă etc.).

2.4. IMAGINEA MINTALĂ, IMAGINEA PERCEPTIVĂ ŞI IMAGINEA VIZUAL-PLASTICĂ FIZICĂ

Întâlnim în literatura psihologică dar şi în alte zone cultural ştiinţifice diferiţi termeni care descriu, circumscriu geografia complexă a ceea ce numim cu termen generic imagine: imagine perceptivă, imagine mintală, imagine onirică, reprezentare, post imaginea, ilustraţiile gândirii, reprezentările schematice, diagramele, sinesteziile, sinopsiile, simboluri (scheme simbolice), imaginea eidetică, imaginea mnezică, imaginea imaginată, imagini arhetipale, simulacru, pareidolii, imagini halucinatorii, imagini deformate ale schemei corporale, imagini deformate ale propriei persoane global considerată (heautoscopii, transitivism, dedublare, metamorfoze corporale, ambivalenţă – Enăchescu 1977), desenul şi pictura ca imagini vizual plastice bidimensionale, reprezentările sculpturale ca imagini tridimensionale, imaginile fizice realizate cu mijloace mecanice, chimice, electronice etc. În creaţia vizual plastică normală şi patologică sunt implicate în mai mare sau mai mică măsură multe elemente din teritoriile, fenomenele acoperite sau descrise de termenii înşiraţi mai sus. Un lucru este cert, imaginile sub diferitele lor înfăţişări interioare sau exterioare, sunt o prezenţă ubicuă a vieţii noastre psihice (Miclea 1994). Prin intermediul analizatorului vizual recepţionăm peste 90% din informaţiile despre mediul înconjurător (Preda V. 1998) natural sau artificial. Apoi în cursul unei vieţi, visăm în timpul somnului timp de mai mulţi ani mii de visuri care în proporţii covârşitoare sunt imagini de tip halucinogen (Montangero J. 2003). Putem construi imagini pornind de la o relatare verbală sau de la descrieri literare. Desigur între imaginea vizuală (fie ea perceptivă, reprezentare mintală, onirică, reproductivă sau creativă) şi procesele psihice (cognitive, afective, motivaţionale, volitive) între imaginea vizuală şi personalitate ca întreg sunt relaţii numeroase, interferenţe reciproce extrem de complexe. Pe noi ne interesează aici relaţiile dintre imaginea perceptivă, imaginea mintală şi imaginea plastică concretă, obiectuală, exterioară. Putem presupune că imaginea plastică fizică realizată de un subiect într-o anumită tehnică (creion, acuarelă,

tempera, ulei etc) şi pe un anumit suport (hârtie, pânză perete, lemn etc) se poate face în mai multe situaţii:

- subiectul realizează imaginea plastică a unui obiect expus în faţa sa (natura statică, peisaj, portret);
- subiectul realizează imaginea plastică a propriului chip văzut în oglindă (autoportret);
- subiectul realizează imaginea plastică a unui obiect care nu este expus în faţa sa dar, care este denumit, evocat verbal;
- subiectul realizează imaginea plastică fizică a unui vis nocturn propriu;
- subiectul realizează imaginea plastică după o fotografie sau o imagine (reproducere de artă) vizionate în acel moment;
- subiectul poate transpune în imagine plastică fizică un fragment muzicel etc.

Ne putem întreba, în toate aceste situaţii, ce procese, mecanisme psihice sunt implicate în realizarea imaginii plastice concrete, fizice? Cu siguranţă mecanismele perceptive în preluarea informaţiilor vizuale receptate, memoria de lucru, memoria procedurală, atenţia, limbajul verbal, limbajul plastic, afectivitatea etc. Evocăm în acest context al relaţiilor posibile între obiectul real – imaginea perceptivă – imaginea mintală şi imaginea plastică fizică două experienţe/ întâmplări relevante. Ambele experienţe se referă la activităţi plastice realizate cu copii între 4-6 ani.

Grădiniţă în municipiul Cluj Napoca, grupă de copii între 4-5 ani la o activitate plastică coordonată de o elevă din clasa a XII-a, viitoare educatoare/ învăţătoare. Copiii urmează sa deseneze un morcov. Fiecare primeşte un morcov real cu frunze; li se cere să-l pipăie să-l privească apoi li se propune să-l deseneze aşezându-l fiecare lângă hârtia proprie. Un copil spune, uşor speriat: „eu nu ştiu să desenez morcovi". Un alt copil, sigur pe el, îi răspunde intempestiv: „cum nu ştii, e uşor, e doar un triunghi"! Li s-a spus să deseneze fiecare morcovul lui, privindu-l cu atenţie, aşa cum au desenat şi alte obiecte. Nu li s-au arătat planşe model, nu s-a făcut nici un desen demonstrativ la tablă. Copiii au început să lucreze. S-au observat trei tipuri de comportament:

a. Unii au început să deseneze morcovul scanând rând pe rând o porțiune de contur mai mare sau mai mică a morcovului așezat pe măsuța proprie și reproducând grafic -liniar cu creionul porțiunea respectivă pe hârtia de desen; ochii lor se mutau mereu de pe morcovul real pe hârtia de desen („eyeballing") unde în final, conturul desenat se închidea sau nu.
b. Copilul care a intervenit intempestiv în discuția preliminară actului desenării, a terminat primul realizând foarte repede un triunghi, destul de bondoc, căruia i-a pus câteva linii drept frunze. El nu s-a prea uitat atent la morcovul real de pe măsuța lui.
c. Alți copii stăteau în așteptare, uitându-se la vecinii lor să vadă cum fac aceștia. Când s-au dumirit oarecum, au preluat metoda acestora – fie prin tatonare sau direct au reprodus/imitat desenul lor așa cum au putut (imitarea desenului sau a comportamentului motric).

Copiii din primul grup erau influențați în desenarea obiectului real cu precădere de explorarea vizuală a contururilor și transpunerea acestora cu ajutorul mișcării mâinii și a creionului pe hârtie. Deci la ei imaginea perceptivă (a unor fragmente de contur din obiectul real) era transpusă linear prin mișcarea descriptivă a creionului-mână controlată/ condusă prin intermediul vederii („eyeballing") de către copil. Aici transferul formei (conturului) de la obiectul real la imaginea plastică fizică se face parcă direct, doar prin mijlocirea imaginii perceptive și a post-imaginii și, desigur prin intermediul actului motor care este intrinsec actului desenării (poate fi oare mișcarea, deplasarea explorativă a privirii pe conturul obiectului transformată direct în mișcarea mâinii – creion pe hârtie?).

În cazul b actul desenării obiectului real a fost influențat în mare parte de baza de date din sistemul cognitiv și de analiza descendentă, copilul descoperind că forma morcovului face parte din familia formelor numită triunghi (categorizare). În timpul desenării, act petrecut foarte rapid, copilul nu s-a mai uitat la morcovul real ci a redesenat pe hârtie imaginea mentală a morcovului. Probabil în momentul când acest copil a spus că e ușor de desenat, morcovul fiind un triunghi (eticheta lingvistică activând, facilitând redesenarea mintală a formei prototip cu care este analoagă și forma morcovului văzut

frontal) el deja apelase la imaginea mentală care trebuie privită mai curând ca un desen executat în interior de fiecare dată când subiectul o evocă, decât ca o fotografie ivită dintr-un adânc misterios din memorie, din subconştient (Piaget J., Inhelder B., apud. Preda V. 1998).

Copiii din grupul al treilea au fost influenţaţi direct de imaginile plastice realizate de către cei descrişi mai sus, ei au imitat/copiat imaginea desenată, percepând atât comportamentul motor cât şi combinaţia liniară rezultată, realizând triunghiuri sub forme relativ naturaliste închise sau neînchise. Simplificând, cele trei situaţii pot fi reduse la următoarele scheme:

- obiect real – imagine perceptivă – imagine plastică fizică (desen);
- obiect real – imagine mintală – imagine plastică fizică (desen);
- imagine plastică fizică (desen) – imagine perceptivă – imagine plastică fizică (desen).

A doua experienţă/întâmplare. Clubul copiilor, cercul de pictură. Copii între 4-6 ani. După ce au vorbit despre valuri, nori, cai şi scaune şi după ce au imitat/desenat gestic în aer valuri şi nori, şi după ce au imitat sonor tropăit de cai, copiii au fost solicitaţi să deseneze în aer aceste elemente – cai, nori, scaune, valuri. Un copil a spus că el nu ştie să deseneze căluţi dar că el ştie să deseneze vaci. A desenat o vacă, valuri nori şi un scaun. Ceilalţi copii au desenat cai şi celelalte elemente. Nu li s-au arătat copiilor imagini cu lucrurile pe care urmau să le picteze. Copii au apelat la imagini mintale în privinţa cailor, norilor şi valurilor. Scaune existau în atelier. Copilul care a desenat vaca nu văzuse cai reali, în orice caz nu putea să-şi redeseneze mintal o imagine cât de cât consistentă a calului şi atunci a apelat la o altă imagine mintală pe care o avea mai puţin vâscoasă. De altfel el picta apelând la pete, imaginile lui plastice fiind vagi, nediferenţiate, redând generalităţi vâscoase – vaca lui putea fi şi urs şi cal etc. Aici schematic actul desenării/pictării poate fi schematizat astfel: evocare verbală – mimare gestică – imagine mentală – imagine plastică fizică (pictură desen).

Despre relaţiile dintre imaginile perceptive şi imaginile mintale din perspectivă cognitivă reţinem principalele aspecte:

- imaginea mintală conține acele elemente din imaginea fizică ce au fost procesate abstract (categorizare, supuse analizei descendente);
- imaginile mintale sunt reprezentări spațiale sau topologice și sunt mai abstracte decât imaginile vizuale;
- formatul în care este prezentă imaginea mintală este mai abstract decât imaginea perceptivă vizuală (perceptele vizuale);
- există strânse legături între imaginile perceptive (vizuale) și cele mintale;
- cel puțin o parte din mecanismele implicate în imaginile vizuale (perceptive) sunt implicate și în realizarea imaginilor mintale;
- cel puțin unele procesări imagistice sunt realizate de aceleași mecanisme care sunt implicate și în percepția vizuală;
- sistemul vizual procedează la o reconstrucție a stimulului prezentat pornind de la proiecția sa pe retină;
- percepția obiectelor nu se face instantaneu, nemijlocit ci prin medierea unor mecanisme de tip modular (procesarea distanței și adâncimii, procesarea mișcării, detectarea poziției și a formei, procesarea texturii, procesarea culorii) care realizează schița intermediară (Rose D., Dobson V.G. 1985);
- pentru recunoașterea obiectului sau figurii din spațiul vizual schița intermediară este procesată în continuare (analiza ascendentă fiind dublată de analiza descendentă), rezultând imaginea tridimensională (reprezentarea 3D) și recunoașterea;
- recunoașterea constă în punerea în corespondență a imaginii perceptive a obiectului cu reprezentarea sa în memorie (analiza descendentă);
- rapiditatea recunoașterii reclamă prezența unor mecanisme de organizare a stimulilor complecși în unități mai simple (vezi principiile gestaltiste);
- primatul întregului asupra părților în percepție;
- deși imaginile mintale nu sunt obiecte fizice, noi ducem cu noi, inconștient, cunoștințe despre mediul nostru fizic, astfel încât, transformările imagistice sunt analoage transformărilor asupra obiectelor fizice corespunzătoare;

- în „memoria de scurtă durată" şi în „memoria de lungă durată" apar alături de reprezentări verbale, reprezentări semantice şi reprezentări imagistice şi procedurale;
- memoria imagistică a oamenilor este prodigioasă şi se explică pe baza asocierii sale cu un cod verbal (ipoteza codului dual, Paivio 1971);
- acurateţea păstrării imaginilor în „memoria de lungă durată" poate fi mai degrabă explicată prin participarea a trei coduri: imagistic, lingvistic şi semantic;
- nu există imagini mentale pure, independente de orice prelucrare semantică;
- reprezentările şi percepţiile constituie „două clase de procese" în concurenţă în ceea ce priveşte utilizarea canalului central de tratare a informaţiilor (un sistem ce se comportă ca o „poartă" poate inhiba intrările externe atunci când canalul este ocupat de stimuli interni, de imaginile reprezentării – F. D. Marks, L. I. Singer, S. I. Antrobus, apud. Preda V. 1988);
- Piaget (1966) insistă asupra rolului motricităţii în elaborarea imaginii mintale în cursul ontogenezei: imaginile mintale apar relativ târziu, rezultând dintr-o imitare interiorizată, iar analogia lor cu percepţia nu este o dovadă a filiaţiei directe ci a faptului că această imitaţie caută să furnizeze o copie activă a tablourilor perceptive, eventual cu schiţări ale referenţelor senzoriale.

În privinţa relaţiilor dintre desen (expresie/ exprimare plastică) şi imaginea mintală şi cea perceptivă reţinem de asemenea câteva aspecte:

- În cazul creaţiei plastice, când artistul recreează formele realului, asemănătoare acestuia sau o altă realitate, imaginară/fictivă/ virtuală, are loc un proces de „proiecţie" în care imaginea mintală are un rol esenţial;
- Iniţial, pe planul intrapsihic, conceptual – simbolic, se organizează o imagine mentală semnificantă, pe care artistul o reprezintă în mintea sa; ulterior această imagine mintală este proiectată în exterior, printr-un mecanism instrumental – simbolic sub forma imaginii plastice (Enăchescu 1977);

- Desenul este o formă a funcției semiotice care se înscrie la jumătatea drumului între jocul simbolic, cu care se aseamănă prin faptul că oferă aceeași plăcere funcțională și același autotelism și imaginea mintală, cu care are în comun efortul de imitare a realului (Piaget, Inhelder 1966);
- În realitate desenul constituie când o pregătire a imaginii mintale, când o rezultantă a acesteia și între imaginea grafică și imaginea interioară (modelul intern al lui Luquet, 1927) există nenumărate interacțiuni, amândouă derivând direct din imitație;
- Ele (imaginea mintală și tabloul) sunt exteriorul interiorului și interiorul exteriorului, care fac posibilă duplicitatea simțirii (văd, scanez imaginea mintală și-mi imaginez tablouri, văd tablouri reale și-mi imaginez că scanez imagini mintale) și fără de care nu vom înțelege niciodată cvasiprezența și vizibilitatea iminentă care constituie întreaga problemă a imaginarului (Merleau–Ponty M. 1964);
- Artistul, mai ales cel naturalist, realist, a fost obligat să caute alternative, echivalențe care să poată fi realizate cu mijloacele picturii, și iscodind această experiență de reducție a aflat, chiar înaintea psihologiei experimentale, că „elementele experienței vizuale pot fi descompuse bucată cu bucată și iarăși asamblate pentru a se obține iluzia" (Gombrich 1973);
- Sistematizând datele cu privire la rolul imaginii mentale în procesul creației și al derivării din aceasta a imaginii plastice, Enăchescu C. (1977) schițează structura posibilă a unui model al creației plastice (obiect – imagine - simbol):

  I. Faza perceptiv-cognitivă
     1. perceperea unor forme obiectuale externe;
     2. precizarea semnificației acestor forme.

  II. Faza de reprezentare:
     1. asociații de forme în structuri;
     2. asociații de semnificații în calități.

  III. Faza imaginației
     1. constituirea unui complex de forme;
     2. constituirea unui complex de semnificații.

IV. Faza simbolică
   1. atribuirea complexului de forme a unor complexe de semnificații;
   2. rezultarea formării și formulării unei imagini mentale.

V. Faza de creație
   1. reproducerea formală a imaginii mintale prin intermediul expresiei sau convertirea ei în imagine plastică, figurală;
   2. atribuirea semnificației prin proiectarea conținutului intrapsihic al artistului în imaginea plastică creată.

- Desenul copiilor preșcolari impresionează (în cazul desenului de observație) mai ales prin erorile percepției infantile: din percepție lipsesc proporțiile, lipsește o organizare interioară, forma și numărul sunt inexacte. Cu toate greșelile atât de vizibile (din perspectiva adultului) desenul lasă deseori o impresie netă, sinceră, expresivă în legătură cu obiectul reprezentat. Prin aceasta el pare că reflectă într-adevăr o percepție vie. În faza realismului intelectual desenul reproduce mai mult o reprezentare decât o percepție (Debesse M. 1970);
- Artistul interpretează lumea în termenii unei scheme făurite și stăpânite de el, în parte preluată de la alți artiști (paradigme asupra formei, spațiului, compoziției și codificări diferite sub formă de linii, pete, texturi, puncte, culori etc. a impresiilor vizuale și/sau a viziunilor interne);
- Imaginile mintale sunt generate de baza de cunoștințe de care dispune subiectul uman;
- În actualul stadiu al cercetărilor e greu de spus cum anume emerg structurile simbolice din cele subsimbolice sau conexioniste; dar apare tot mai evidentă existența unei procesări preponderent simbolice în cazul gândirii și preponderent conexioniste în cazul percepției. Desigur majoritatea activităților umane reclamă ambele tipuri de prelucrări. Actul desenării, pictării, modelării după obiecte reale sau din imaginație, presupun la rândul lor ambele tipuri de prelucrări - simbolice și conexioniste;
- Creația, crearea de imagini plastice, artistice este un proces complex care implică întreaga personalitate (nu doar structurile cognitive);

- Orice percepţie este totodată gândire, orice judecată este totodată intuiţie, orice observaţie este totodată imaginaţie;
- Contemplarea lumii (creaţia artistică este o consecinţă a contemplării lumii) s-a dovedit a cere o interacţiune între proprietăţile furnizate de obiect şi natura subiectului care observă (Arnheim 1979);
- Nici una dintre discuţiile despre percepţie nu va dezlega vreodată misterul artei.

Conchidem spunând că profunde şi complexe relaţii se dezvoltă în ontogeneză între imaginea perceptivă, imaginea mintală (reprezentări), imaginea onirică (normală şi patologică), alte imagini psihice şi imaginea plastico-artistică, relaţii care au fost relevate de o serie de psihiatri, psihologi, pedagogi, critici şi istorici de artă, esteticieni, filozofi, scriitori şi artişti plastici. Aceste relaţii între imaginea plastică şi imaginile psihice pot fi fructificate in elaborarea strategiilor de stimulare, dezvoltare a creativităţii plastice cât şi în terapia prin artă.

2.4.1. METODE CREATIVE CARE EXPLOATEAZĂ IMAGINEA MENTALĂ ŞI IMAGINEA PERCEPTIVĂ

1. Subiecţilor li se arată rând pe rând diferite cartonaşe colorate cu o singură culoare, cu două sau trei (pată plată). Fiecare culoare trebuie transformată într-un gest exprimat în aer sau pe hârtie cu un creion.
2. Vizualizarea sub formă grafică sau cromatică rapidă a diferitelor cuvinte, noţiuni, stări, sentimente (complicat, sus, simplu, uşor, prietenie, somn, extaz, tristeţe, dulce, infinit etc.).
3. *Metoda ciocanului*

Este o metodă care se bazează pe imaginarea posibilelor transformări ale formelor sub acţiunea unei forţe puternice. Forma dată (sferă, copac, şoarece etc.) este comprimată, imaginativ, între două suprafeţe (ciocan şi un plan) de sus în jos, din dreapta spre stânga sau din faţă spre spate. Subiectul desenează direct forma modificată. Este o metodă care facilitează apropierea subiecţilor de anamorfozele liniare înainte de a putea înţelege explicaţiile geometrice.

Variante: înlocuirea imaginativă a ciocanului uriaş cu furculiţă, pantof, elefant, arici etc., de asemenea uriaşe.

4. *Viziunea elastică asupra lumii*

Ne putem imagina că toate lucrurile, formele sunt elastice încât le putem întinde cât vrem. Jocul poate începe, subiecţii realizând lucrări (portrete, compoziţii, naturi statice etc.) în care deformează formele alungindu-le în direcţii diferite.

Variantă: se porneşte de la o reproducere de artă, care este reelaborată prin alungirea formelor.

5. *Metoda rostogolirii (erodării) formelor*

Metoda constă în imaginarea modificărilor posibile a diferitelor forme prin rostogolirea lor îndelungată. De exemplu ce se întâmplă vizual-plastic cu pătratele, cuburile, triunghiurile, piramidele care se tot rostogolesc? Dar cu alte forme: cranii, case, fructe, diferite obiecte etc?

6. *Metoda trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers*

Metoda antrenează elasticitatea trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers în procesul elaborării unor forme, dezvoltând inteligenţa spaţială a subiecţilor. Astfel, li se propune subiecţilor să realizeze în lut, prin modelare, diferite forme pe care le transpun apoi în desen. Sau mai întâi subiecţii desenează formele, apoi le transpun în tridimensional sub formă de machete din carton / hârtie, sârmă sau lut.

7. Trasăm linii foarte fine, delicate, dure, agresive etc. folosind diferite instrumente: creion, peniţă, carioca, pensulă cu vârf sau lată, moale sau aspră şi executăm cu ele diferite mişcări care să lase urme pe hârtii (împunsături, biciuiri, mângâieri linse, mişcări dezordonate, ample, mici, zigzagate etc.);

8. Jocuri gestice cu o mână, cu ambele, cu picioarele sau cu tot corpul, care să fie asemenea cu diferite linii, zgomote, culori, mirosuri, gusturi sau cu diferite fenomene (furtună, foşnet de frunze, flăcări etc.);

9. Reprezentarea cu ajutorul anumitor linii a diferitelor gusturi (acru, amar, sărat, dulce, dar şi a gustului cireşei coapte, putrede, a apei etc);

10. Redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiograma);

11. Povestirea vizuală a unei zile, săptămâni, folosind diferite linii, culori, pete şi simboluri (semne convenţionale) stabilite anterior (vezi şi „metoda scrierii plastice");

12. Sugerarea cu ajutorul liniei a diferitelor obiecte (scoici, hârtie mototolită, scoarţă de copac, ghem de aţă, lână etc.) care se află într-o pungă neagră şi la care subiectul are acces doar prin tactilitate.

13. *Metoda viziunii totale asupra obiectului.*

Metoda constă într-o unificare sau alăturare/compunere de procedee şi tehnici (nu doar plastice) care încearcă să surprindă, să adune şi să traducă cât mai multe aspecte ale obiectului respectiv, refăcând astfel globalitatea sa. De exemplu, se porneşte de la un măr real, se surprinde şi se transpune plastic forma, culoarea, textura, greutatea, mirosul, umbrele, structura internă etc.; se descrie obiectul, se defineşte se analizează din punct de vedere ştiinţific, apoi se face o incursiune în simbolistica aderentă şi în poetica aferentă. Se pot face fotografii, colaje, modelaje în lut, construcţii structurale din sârmă etc. Apoi toate aceste date, studii, construcţii, texte, fotografii etc. vor fi organizate, grupate într-o miniexpoziţie sau o carte.

Obiectele abordate pot fi foarte diferite: fructe, seminţe, lingură, sticlă, scaun, om, copac, iarbă, piatră, oglindă, farfurie, pantaloni, pălărie, pahar, cleşte, ceas etc.

Subiecţii pot aborda toţi acelaşi obiect sau fac echipe de câte 3-5 şi abordează obiecte diferite.

Variantă: în loc de obiecte propriu-zise se pot aborda elemente sau culori: valurile, vântul, sunetul, albastrul, roşul, ţărână, foc, lapte etc.

Metoda presupune un travaliu mai îndelungat şi de aceea e bine să se lucreze în echipe de 3-5 subiecţi. Metoda încearcă să fructifice teritorii interdisciplinare, multidisciplinare precum şi relaţia ştiinţă - artă. Metoda are ca finalitate organizarea unei expoziţii în care sunt alăturate viziuni plastice, ştiinţifice (botanică, chimie, fizică etc.), poetice etc. Abordarea artistică şi ştiinţifică (observare, descriere, consemnare, măsurare etc.) va fi un bun prilej de descoperire, sesizare a diferenţelor şi asemănărilor dintre cele două tipuri de abordări.

14. *Metoda scrierii (scrisorii) plastice*

Metoda este oarecum inspirată din scrierile ideografice. Pentru a comunica, noi ne folosim, printre altele, de scrieri alfabetice şi ideografice. Şi popoarele alfabetice se folosesc foarte mult de ideograme; ele se găsesc din abundenţă în aeroporturile şi şoselele

internaţionale, sensul lor fiind limpede pentru oricine, indiferent de limba maternă. Ideograma oferă mai multe informaţii de la prima privire şi într-un spaţiu mai mic decât forma lineară alfabetică de scriere, care trebuie să fie pronunţată pentru a fi înţeleasă (Alan W. 1996). Urechea nu poate detecta în acelaşi timp atâtea variabile ca şi ochiul pentru că sunetul este o vibraţie mai lentă decât lumina. Scrierea alfabetică este o reprezentare a sunetelor pe câtă vreme ideograma reprezintă ceea ce se vede şi, în plus, reprezintă lumea direct, nefiind un semn pentru nişte sunete care alcătuiesc numele unui lucru. Dar pe lângă avantajele utilitariste ale ideogramei, mai există şi frumuseţea ei formală. Pornind de la aceste considerente (şi de la scrierea chineză) metoda ne provoacă să povestim, să descriem experienţe şi trăiri umane proprii folosindu-ne nu de litere, cuvinte şi propoziţii, ci de nişte simboluri, semne plastice, ideograme, construite de noi. De exemplu putem povesti plastic desfăşurarea unei zile din viaţa noastră. Cum procedăm? Sintetizăm faptele, gândurile sentimentele, stările, atmosfera etc. mai întâi sub forma unor cuvinte:

Am făcut	***Am simţit***	***A fost***	***Spaţii/ loc***
am mâncat	Oboseală	rece	pe câmp
am citit	plăcere	frig	în parc
am gândit	Plictiseală	cald	în casă
am studiat	durere	soare	la şcoală
am desenat	Curiozitate	ploaie	în autobuz
am dormit	frică	întunecat	în pod
m-am spălat	Nelinişte	umed	pe pod
am visat	Bucurie	sufocant	în avion
am umblat	tristeţe	pustiu	în apă
m-am jucat	Uimire	umed	în peşteră
am vorbit	etc.	etc.	în vis
etc.			etc.

Apoi căutăm pentru fiecare cuvânt care exprimă ce am făcut, ce am simţit, cum a fost, locul etc., un semn plastic, un simbol nonfigurativ, figurativ sau de ambele tipuri, deci ideograme. Practic construim, inventăm un sistem de ideograme. Apoi cu aceste semne/simboluri

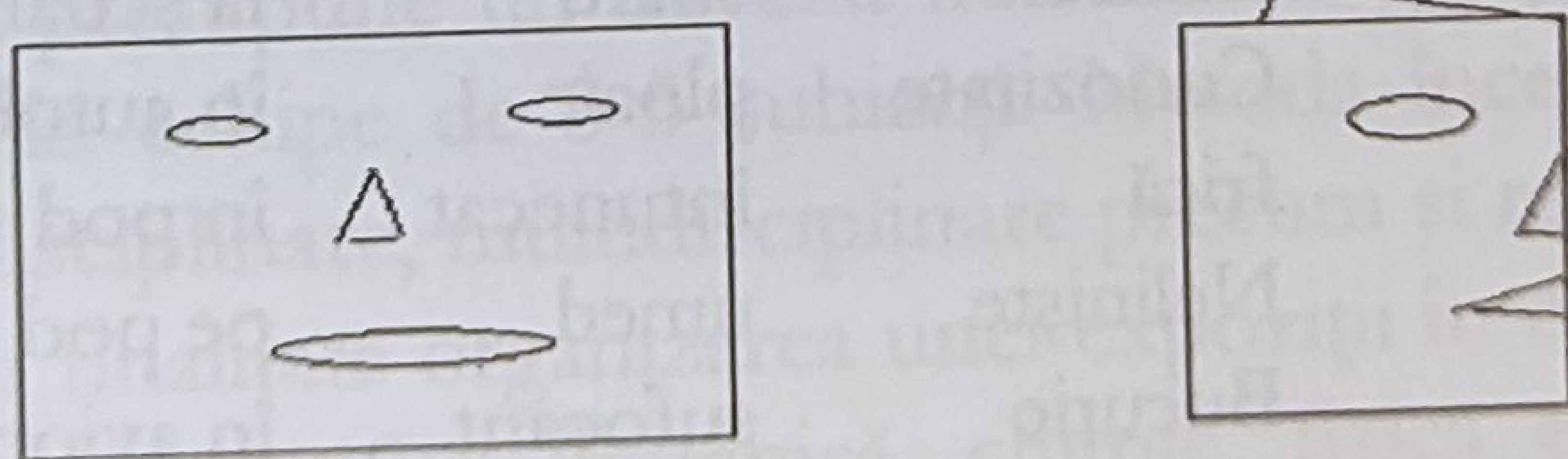
plastice construim/povestim o lucrare, o zi, o săptămână. Semnele pot fi așezate, înșirate într-o ordine liniară (scrisoare) sau nonliniară, simetric sau asimetric, sau pur și simplu aleator. Se poate sublinia prin culoare sau prin pondere vizuală anumite aspecte

Variantă: un grup de subiecți negociază, construind împreună semne, simboluri plastice, ideograme pentru cuvinte alese; apoi fiecare singur sau în grupe de 3-4 realizează „o scrisoare plastică", în care se povestește o zi din viața personală sau din cea comună.

Metoda solicită, activează mecanismele mentale implicate în construirea semnelor, simbolurilor vizuale, mecanisme care combină linii, culori, forme, direcții, texturi, intensități, contraste, ritmuri, idei, semnificații posibile, simetrii, asimetrii, închideri, deschideri, implozii, explozii, opacități, transparențe, emoții, stări, sentimente, energii, echilibre, dezechilibre, cu alte cuvinte gândirea nonliniară (analogică). Construirea acestor semne, simboluri plastice, ideograme este un foarte bun exercițiu de activare a potențialului creativ prin ieșirea din paradigma imaginii perceptive, care stă la baza celor mai multe construcții plastice noncreative, anoste, repetitive, bazate pe mimetism.

15. *Metoda anotimpului - mască*

Subiecții primesc hârtii de desen A4 care au pe spate desenat schematic o mască (vezi figura de mai jos).



După ce vor plia hârtia, împărțind-o în două, vor putea picta pe partea nedesenată, doar pe o jumătate de coală, un anotimp. Anotimpul ales de subiect va fi redat doar prin culorile caracteristice sub formă de pete (nu vor fi forme iconice), fie în tempera, guașe sau acuarelă; apoi hârtia va fi din nou pliată, presându-se petele de culoare între cele două jumătăți prin frecare și apăsare, obținându-se pete dispuse simetric.

Până ce se usucă planşele, se discută cu subiecţii despre ce au gândit şi au simţit fiecare când au pictat anotimpul ales (ce reprezintă albastrul, albul, griul colorat, roşul etc.). După ce s-au uscat bine, planşele se pliază din nou şi se rupe sau se decupează cu grijă forma nasului, a gurii şi a ochilor, rămânând în locul lor nişte goluri. Anotimpul, suprafaţa pictată cu ajutorul petelor va avea o anumită expresivitate cromatică şi gestică care se va transforma într-o mască anotimp. Subiecţii îşi vor pune măştile pe faţă şi vor improviza o interpretare a acestora - gestică, pantomimică, sonoră, muzicală sau literară (vor face nişte mişcări sugestive, vor emite sunete/melodii sau vor rosti cuvinte/versuri care să fie în consonanţă cu cromatica anotimpului mască). Rând pe rând fiecare îşi va juca rolul măştii sale în faţa celorlalţi.

Variante:

- vor ieşi în faţă şi-şi vor juca rolul împreună măştile legate de vară, apoi cele legate de iarnă etc.
- se expun 30-40 de dreptunghiuri mici colorate în diverse nuanţe, intensităţi. Subiecţii le grupează în 6-10 configuraţii cromatice care vor sugera anumite stări sufleteşti: tristeţe, bucurie, calm, agitaţie, tinereţe, revoltă etc. Apoi pe o planşă A4 se pictează starea aleasă de subiect, folosind grupa de culori care o sugerează. În prealabil fac masca schematică pe partea cealaltă a hârtiei. Până se usucă culorile, subiecţii concep un mic scenariu de jucare a stării respective (fiecare separat sau 2-3 împreună). Apoi urmează interpretarea măştilor stări.

Metoda dă posibilitatea subiecţilor să se exprime prin mai multe modalităţi şi limbaje (cromatice, sonore, gestuale şi dramatice) şi să încerce o corelare a acestora. De asemenea, ea solicită, activează potenţialul creativ inter-artistic (apelând la forme de expresie diferite) şi inteligenţa emoţională (subiectul se produce în faţa celorlalţi şi se transpune empatic cât de cât în masca - stare sufletească).

16. Prezentăm de asemenea câteva variante posibile în cazul situaţiei plastice când se cuplează realitatea intrapsihică a creatorului (C) cu limbajul plastic (L) şi imaginarul (I):

- explorarea şi valorificarea vizual-plastică a imaginarului propriu oniric, folosind linia şi culoarea;

- găsirea unor corespondențe între imaginarul propriu oniric și imaginarul medieval, romantic, suprarealist etc. și valorificarea lor în lucrări plastice;
- explorarea personalității proprii și a stării (euforice, disforice, tensiune, calm, temperament, tendințe etc.) din acel moment și crearea unui „portret abstract", „portret gestual" sau „portret tașist" folosind linii, pete, culori, dar neapelând la forme iconice;
- transpunerea, transcodarea stării sufletești din momentul respectiv într-o formă tridimensională modelată în lut, folosind jocul de plin, gol, concav, convex și muchii drepte sau curbe, apelând și la unele sugestii din curentele artei moderne;
- vizionarea a 3-5 imagini plastice (reproduceri de artă) foarte diferite în ceea ce privește paradigma în care sunt elaborate formele și spațiul, alegerea empatică a uneia din acestea și reelaborarea ei într-o altă tehnică.

2.5. VISUL ȘI ARTA SUPRAREALISTĂ

Artiștii, creatorii de imagini (pictori, graficieni, cineaști, artiști fotografi etc.) s-au inspirat și se inspiră mereu din diverse surse interne, externe, sociale, culturale, spirituale etc., surse care sunt coagulate sub formă de idei, cuvinte, sunete, melodii, mirosuri, gusturi dar mai cu seamă sub formă de imagini (mintale, artistice).

Principala sursă pentru crearea noilor imagini sunt imaginile existente (operele de artă plastică – picturi, desene, sculpturi, fotografii; imageria științifică, afișe, timbre, ilustrații, coperte de cărți, pelicule cinematografice, imagini video, imagini digitale, imagini naturale, umbre, oglindiri; imagini mintale – percepții, reprezentări, imagini onirice, halucinații patologice etc.). Cu alte cuvinte am putea spune că artiștii nu se inspiră din realitate ci din imaginile realității. Psihologic vorbind, sistemul cognitiv utilizează două tipuri de reprezentări: simbolice (imagini, conținuturi semantice – concepte, aserțiuni și rețele propoziționale, scheme cognitive, scenarii cognitive, raționamente) sau subsimbolice (pattern-uri de activare ale rețelelor neuronale). Desigur

sistemul cognitiv uman în rezolvarea problemelor cu care se confruntă folosește toate informațiile de care dispune, pe care le prelucrează. Logic este să ne așteptăm ca, creatorii de idei filozofice să se inspire în primul rând (să pornească de la) din ideile filozofice elaborate, cercetătorii din domeniul psihologiei să pornească de la lucrări / cercetări psihologice existente, creatorii de imagini să se inspire în primul rând din lumea imaginilor. Și cum lumea imaginilor este complexă și relațiile artiștilor plastici cu aceste „ființe" ciudate sunt complexe. Cu siguranță artiștii plastici existând și lucrând într-un anumit mediu cultural, spiritual, artistic, politic, social sunt structurați și în funcție de schimburile informaționale, de resursele informaționale cu care vin în contact. Este dificil, aproape imposibil de realizat studii de „arheologie psihologică" din prisma creativității, în sensul depistării tuturor surselor / informațiilor externe, interne, a componentelor, strategiilor și paradigmelor cu care / în care sunt elaborate, imaginate, construite imaginile plastice fizice la diverși artiști sau direcții / curente artistice. Nici nu avem asemenea pretenții. Dar credem că se pot schița pe baza analizei operelor plastice, a diferitelor studii (critice, estetice de istoria și teoria artei, filozofice, psihologice etc.) existente, unele relaționări specifice între / dintre anumite direcții sau curente artistice și anumite tipuri de imagini. În acest sens vom analiza în continuare relațiile dintre curentul artistic numit suprarealism și imaginile onirice.

Suprarealismul, născut în împrejurările tragice ale războiului din 1914 – 1918, cu unele rădăcini in dadaism, sub influența psihanalizei freudiene a epocii, va exalta facultățile subconștiente manifestate în fenomenele onirice sau delirante ale alienaților. De altfel doi dintre promotorii de căpetenie ai mișcării aveau o formație psihiatrică: André Breton și Louis Aragon (Biberi 1973), cunoscuți ca mari poeți suprarealiști împreună cu Paul Eluard.

Să vedem ce face pictorul suprarealist, cum își construiește imaginea plastică. Pictorul suprarealist nu mânuiește forme plastice – reducându–le la o sumă de linii, culori, pete umbre și lumini asemeni impresioniștilor, postimpresioniștilor, cubiștilor – ci imagini, de cele mai multe ori cu un accentuat caracter iluzoriu. Aceste imagini sunt imagini ale lucrurilor din lumea exterioară. Dar pictorul suprarealist va opera

asupra acestor imagini; operația sa va consta în reunirea acestor imagini în mod surprinzător, insolit, în scopul de a deconcerta lumea exterioară. În scopul de a disloca imaginile lumii exterioare din locurile pe care se obișnuiseră să le ocupe (Cassou J. 1971). Pictorul suprarealist face astfel posibilă întâlnirea umbrelei și mașinii de cusut pe o masă de disecție. Cităm acum dintr-un studiu cognitiv asupra visului (Montangero 1999, p. 73-74): „nu putem nega faptul că experiența perceptivă furnizează elementele visului"; „imagistica visului reutilizează procese ale percepției vizuale"; „visul nu seamănă cu un act perceptiv"; „anumite conținuturi imagistice sunt foarte legate de percepție, în timp ce altele țin de o imagistică mentală ghidată de alte procese cognitive"; „reziduurile de experiența perceptivă ar furniza configurații și anumite elemente precise în timp ce un mod de construcție mai schematic ar alcătui imagini și scheme în totalitatea lor"; „reprezentările onirice se sprijină pe ansamblul cunoștințelor noastre mai mult decât pe percepție și sunt în legătură cu capacitățile noastre de a elabora imagini; procesele de elaborare a visurilor nu vizează, precum percepția, să informeze, cât mai fidel posibil, în legătură cu datele ambiente ci să creeze date faptice și originale"; „în afară de aspectul constructiv și original, reprezentările din timpul somnului frapează prin extrema lor varietate"; „un ultim aspect al reprezentărilor onirice este economia de mijloace cu care acestea se realizează – a semnifica mult cu puține mijloace pare a fi regula de bază a producției onirice".

Dacă pentru Courbet percepția coincidea cu realitatea, artistul suprarealist nu mai vede lumea din afară așa cum aceasta apare tuturor oamenilor; el se citește pe sine prin mijlocirea spectacolului lumii. Suprarealistul reface realul după modele trăite în stări de vis: astfel apar pe pânză înfățișări plastice neașteptate, haotice sau fragmentare și de multe ori incongruente care adesea induc în sensibilitatea contemplatorului stări de inconfort, neliniște și spaimă, surpriză și șoc emotiv, perplexitate, senzație de „niciodată văzut", de paramnezie și vertij, suscitând amintiri emotive de vis rău, de halucinații, percepute în timpul ațipirii și în semi-somn (Biberi 1973). Artistul suprarealist se folosește de anumite „trucuri" (principii, tehnici, mijloace cum le numește Alfred H. Barr citat de Gustav Rene Hocke, 1973) întâlnite și în arta fantastică,

în Dada: 1. tablou simplu, compus; 2. tablou dublu; 3. lucrarea cooperatistă (da mai mulți artiști); 4. perspectivă fantastică; 5. însuflețirea lucrurilor neînsuflețite; 6. metamorfoză; 7. izolarea unor fragmente anatomice; 8. îmbinarea lucrurilor incoerente; 9. minuni și anomalii; 10 abstracții organice; 11. construcții fantastice; 12. imagini onirice; 13. crearea „haosului evocator"; 14. desen și pictură automată și cvasiautomată; 15. compoziții întâmplătoare; 16. frotaj; 17. colaj; 18. combinațiuni de lucruri reale și pictate; 19. „ready made"; 20 „ready made" corectat; 21. obiecte dadaiste și suprarealiste.

Dar ce este visul ca proces cognitiv? Visul este simularea realistă a unei lumi fictive, în sensul că se prezintă celui care visează ca un ansamblu de percepții și de cunoștințe sigure (Montangero 1999). Nu face oare același lucru și pictorul suprarealist – simularea realistă a unei lumi fictive? Schițăm în continuare o paralelă între imaginile onirice și imaginile suprarealiste, între procesele onirice și procesele derulării creației suprarealiste, paralelă în care, asemeni unui joc de puzzle, piesele așezate ne vor da o imagine a interferenței celor două universuri.

IMAGINI ONIRICE PROCESE ONIRICE	IMAGINI SUPRAREALISTE PROCESE SUPRAREALISTE
Importanța gândirii „nedirijate", imagistică și fantezistă. Nu sunt total haotice și bizare Spațiu în care realitatea și iluzia se confundă.	Gândirea nedirijată manifestată ca dicteu psihic. Suprarealistul se folosește numai de imagini și rămâne în planul imaginilor (recurgând chiar la aparatul de fotografiat sau va combina ansambluri de imagini preexistente Max Ernst).
Tendința de integrare a elementelor eteorgene. Visul conține elemente surprinzătoare, bizarerii.	Alăturarea spontană de obiecte sau imagini; reunirea acestor imagini într-un mod surprinzător, insolit.
Revelă partea noastră de umbră și haos, partea noastră de lumină și de fantezie, ca și legile de funcționare spontană a spiritului uman. Imaginile onirice se coagulează în urma unor operații: selecția, modificarea,	Suprarealistul reface realul după modele (scheme) trăite în stări de vis. El fructifică această zonă nocturnă interioară, populată cu spaime, dezastre, stări depresive dar străbătute

fuziunea sau integrarea, simbolizarea. *Modificarea / transformarea* este adesea rezultatul unei juxtapuneri de elemente existente; modificările cele mai curente: amplificări, diminuări, opoziții. *Fuziunea sau integrarea* – proces convergent care fuzionează elementele selecționate („de la mai mulți la unul”); condensare, aglutinare: conținuturi care ar trebui să rămână separate se pot amesteca. Fuziunea creează totalități convingătoare și nu petice. *Regularizarea secvențială*: curgerea unor secvențe care dau impresia de urmări care sunt din când în când întrerupte de „rupturi”. Regularizarea secvențială caută să mențină coerența reprezentărilor prin diferite tipuri de conexiuni. Mulți specialiști sunt convinși de caracterul simbolic al visului; alții se îndoiesc. La originea visului ar fi o activitate aleatoare a creierului (Hobson, 1992). Visurile ar fi o îngrămădire de informații superflue de care trebuie să ne debarasăm. Procesele onirice nu au alt scop decât de *a organiza* elemente de memorie ce au fost activate fără o regulă coerentă. Această organizare vizează *reprezentarea conținuturilor* care sunt simulări credibile ale lumii cunoscute și care formează înlănțuiri plauzibile (Foulkes 1978). Deci procesele de elaborare a visurilor ar avea o *funcție sintactică*, fără *scop semantic*.	și de ironie, ludic, humor, absurd. Suprarealitatea (un nou regim de realitate) se realizează prin stabilirea de raporturi inedite, de corespondențe relevante între lucruri, prin mijlocirea juxtapunerilor, aglutinărilor de imagini și de obiecte disparate, de „întâlniri” întâmplătoare, neverosimile între fapte și obiecte. Breton propunea în 1924 fabricarea și punerea în circulație a obiectelor apărute în vis (scopul urmărit: obiectivarea activității de vis, trecerea ei în realitate). Suprarealismul apelează la lumea visului, la orizontul lumii infantile, la hazard și improvizație, la universul primitivului, la capacitățile imaginative ale omului. Suprarealismul se servește de imaginea exactă a obiectelor realității în scopul de a distruge realitatea. Pictura metafizică italiană (Giorgio de Chirico) care se intersectează până la suprapunere cu suprarealismul, *respectă aparența obiectelor așa cum o respectă visul*, dar, ca și visul, procedează la apropieri necuviincioase și tulburătoare între ele. Arta suprarealistă a lui Dali utilizează tot aparatajul psihanalitic, figurează fetișismele obsesionale, servește de eșapament pentru impulsurile erotice secrete, asociază și interpretează delirurile, organizează (de fapt dezorganizează) întâmplările

* Cum se formează visele, cum funcționează gândirea (mintea) în timpul somnului. Memoria și asociația de idei – explicația psihologică a visului după Freud. Procesul de transformare a semnificațiilor care se află la originea visului (condensarea, figuralitatea, dramatizarea). Visul – expresia pulsiunilor ascunse și nu a unei forme de gândire. Întoarcerea la trecut - la perioada infantilă (Freud 1967).	obiective. Ea realizează un univers inexistent, eliberat, ușurat, plin de satisfacția spiritului. * Cum se formează imaginile plastice suprarealiste, cum funcționează gândirea (mintea) în timpul elaborării acestora. Opera de artă trebuie să iasă cu totul din limitele omenești: bunul simț și logica vor lipsi din ea. Astfel, ea (opera de artă) se va apropia de vis și de mentalitatea infantilă (Chirico G. 1976).
Observația psihologică arată că *atunci când gândirea își urmează liber cursul, fără ajustare la exigențe actuale, ea are tendința de a produce reprezentări în registrul imagistic*, având adesea un caracter fantezist, cu condensări și alte bizarerii. (aceste reprezentări pot fi ușor tratate drept metafore). Aceste particularități ale gândirii apar în cercetările asupra reprezentărilor din starea de veghe și de odihnă sau în cele privind imaginile din momentul adormirii.	Suprarealismul ca mișcare artistică s-a vrut un automatism psihic pur, prin intermediul căruia se propune exprimarea fie verbală, fie în scris, sau în orice altă manieră, funcționarea reală a gândirii. Dicteu al gândirii, în absența oricărui control exercitat de rațiune, în afara oricărei preocupări estetice sau morale. Suprarealismul se bazează pe încrederea în realitatea unor anumite forme de asociații trecute cu vederea până la el, în atotputernicia visului, în jocul dezinteresat al gândirii.
În gândirea imagistică a visului putem vedea un exemplu al unui *mod de gândire spontan* și *mai degrabă primitiv* care se impune în lipsa controlului acomodator. (Jung C.G. 1963, Paiget J. 1945, Montangero 1989). În timpul veghei oamenii au o lume comuna; dormind, fiecare om are o lume proprie (Aristotel 1969).	Exprimând în esență viața onirică și procesele automatice ale subconștientului, suprarealiștii au transpus implicit în opere partea cea mai ireductibil personală a ființei lor.

Imaginea se constituie din producțiile unei fantezii hrănite din contactul cu realitatea; în această fantezie ce pare un amestec de realitate

și vis, visul apare ca un moment de suspensie a reziduurilor de memorie, ca stare în care relațiile existente între părți ale realității concrete sunt, pentru o clipă abolite, în favoarea unei ordini poetice. Sub această ordine poetică, surprinzătoare, neliniștitoare, fascinantă dar de multe ori înspăimântătoare, irațională stau și imaginile plastice elaborate de artiștii suprarealiști.

Cu siguranță universul straniu dar în același timp fascinant al viselor va continua să exercite influențe mai mult sau mai puțin vizibile asupra artiștilor creatori de imagini vizual plastice sau poetice.

*

Parcurgând o anumită bibliografie necesară schițării relațiilor dintre vis și arta suprarealistă am fost surprinși și stimulați de unele asemănări între o metodă de cercetare a elaborării imaginii vizual plastice pe care o practicăm de vreo patru ani și „metoda cognitiv - clinică" de studiere a visului elaborată de Montangero (1999). Prezentăm în continuare cele două metode, tot în paralel, ca în final să le ilustrăm cu exemple concrete.

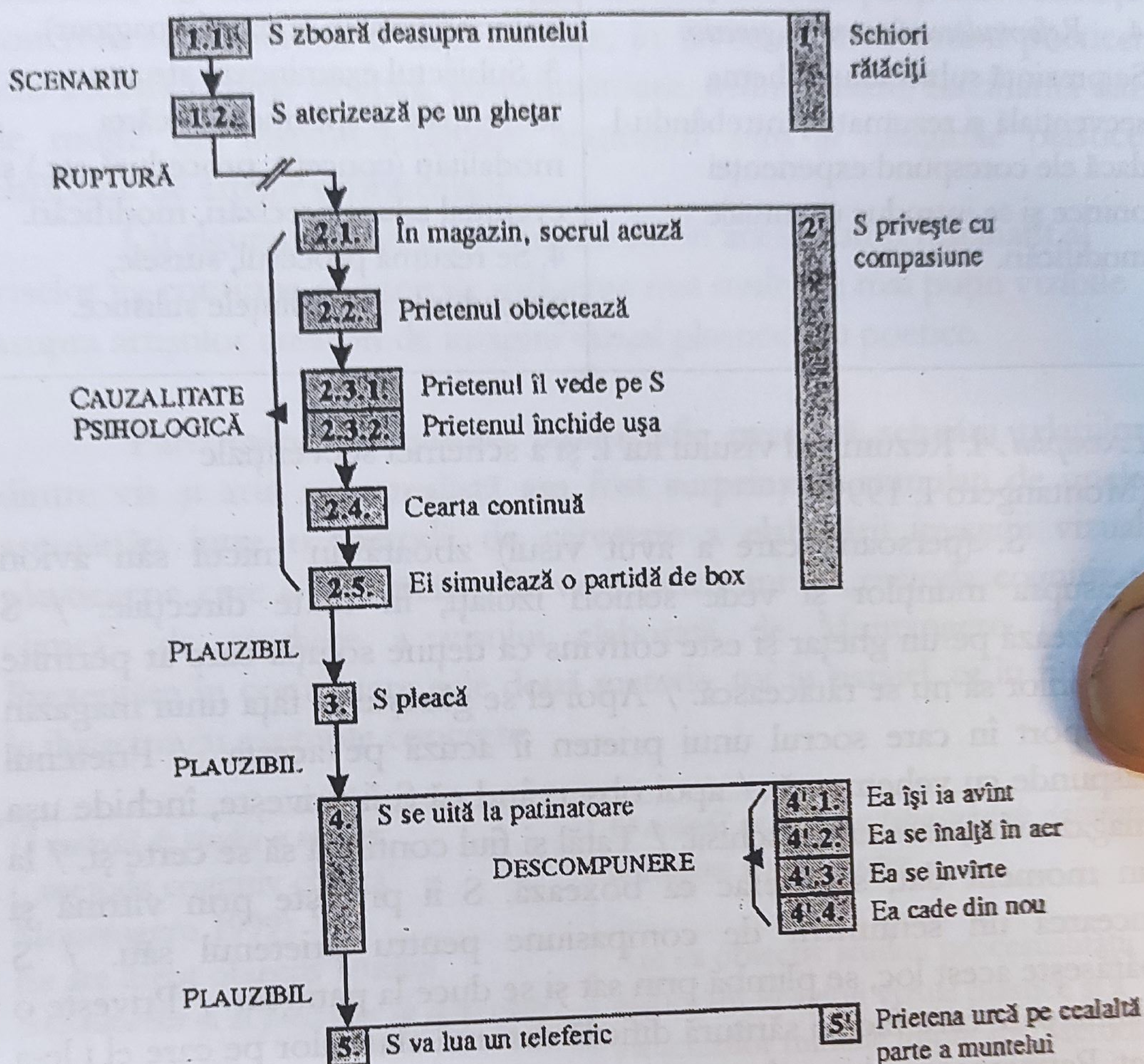
O metodă de studiu a visului („metoda cognitiv clinică" Montangero 1999) Ea are drept obiectiv studiul *conținuturilor* și al *proceselor de cunoaștere* implicate în vis. Metoda constă din patru secvențe: 1. *Descrierea visului* (relatarea nocturnă după trezire; descrierea de a doua zi). 2. *Căutarea amintirilor* sau a reziduurilor de elemente trăite. 3. *Elaborarea rezumatului și a schemei secvențiale.* Pe baza rezultatelor obținute în partea 1 experimentatorul redactează un rezumat al fiecărei scheme din vis și elaborează o schemă secvențială, decupând povestirea	*O metodă de studiu a procesului de elaborare a imaginii vizual-plastice* Are ca obiectiv studiul procesualității elaborării imaginii vizual plastice și a structurilor mintale implicate. Metoda se bazează pe rezolvarea unei probleme plastice și pe protocolul gândirii cu voce tare. 1. Subiectul primește problema plastică, o rezolvă și imediat consemnează în scris etapele rezolvării (mentale si plastice - fizice) și toate sursele utilizate. 2. Experimentatorul, pe baza descrierii rezolvării problemei plastice, stabilește secvențele procesului (mental și fizic - plastic) și felul acestora (concept, proceduri,

în unităţi de diverse grade şi semnalând eventualele rupturi. 4. *Reformularea în termeni generici.* Se prezintă subiectului schema secvenţială şi rezumatul, întrebându-l dacă ele corespund experienţei onirice şi se introduc eventuale modificări.	inteligenţă emoţională, intuiţie, gândire simbolică, strategii compoziţionale, muzeul imaginar). 3. Subiectul examinează structura secvenţială şi specificul fiecărei modalităţi (concept, procedură etc.) şi eventual aduce precizări, modificări. 4. Se rezumă procesul, sursele, procedurile şi tendinţele stilistice.

Exemplul A. Rezumatul visului lui I. și a schemei secvențiale (Montangero I. 1999).

S. (persoana care a avut visul) zboară în micul său avion deasupra munților și vede schiori izolați, în toate direcțiile. / S aterizează pe un ghețar și este convins că deține soluția care ar permite schiorilor să nu se rătăcească. / Apoi el se găsește în fața unui magazin de sport în care socrul unui prieten îl acuză pe acesta. / Prietenul răspunde cu vehemență, / apoi observând că S îi privește, închide ușa magazinului, care era deschisă. / Tatăl și fiul continuă să se certe și, / la un moment dat, se prefac că boxează. S îi privește prin vitrină și încearcă un sentiment de compasiune pentru prietenul său. / S părăseşte acest loc, se plimbă prin sat și se duce la patinoar. / Privește o patinatoare care face o săritură dificilă datorită sfaturilor pe care el i le-a dat. Patinatoarea își ia avânt, se înalță în aer, se învârte repede, apoi cade din nou pe gheață lăsând o urmă. Aceste diverse mișcări sunt însoțite de muzică ce se schimbă la fiecare parte a mișcării. / S, foarte mulțumit, se duce către un teleferic pentru a merge la restaurantul situat în vârful muntelui. / El știe că prietena sa urcă muntele de cealaltă parte și că se vor întâlni sus.

Pe baza rezumatului visului se realizează schema secvențială a acestuia. Fiecare căsuță corespunde unei unități narative. Cifrele din căsuțe corespund la trei niveluri distincte: *situațiile* (prima cifră a numerotației), *activitățile* (a doua cifră) și *momentele activității* (a treia cifră). S este subiectul experienței.



Reformularea în termeni generici: fiecare element principal este reformulat, înlocuind termenul original prin clasa înglobantă, funcţia sa ori impresia care descrie cel mai bine elementul (se face de către subiect ajutat de către experimentator). Scena în care survolaţi muntele? – seninătate, control. Mă duc unde vreau, îmi face plăcere.

Scena disputei – este o altercaţie, este voinţa deliberată a unui socru, a unei figuri paterne... etc.

Exemplul B. Imaginea realizată de A.M.M. si descrierea procesualităţii elaborării acesteia şi a surselor de inspiraţie.

„Având in vedere că am ales să reprezint starea de „mister" primul element pe care l-am desenat a fost scaunul; i-am exagerat puțin caracterul pentru că sunt deja sătulă de tipul ăsta de scaun pe care-l desenez de ani de zile sub fundul modelelor de la atelier. Dar pe de altă parte îmi și place forma respectivă, am ajuns să văd imaginea *acestui* tip de scaun ca arhetipul SCAUNULUI. În timp ce desenam scaunul, nu mă gândeam decât că vreau să-l termin mai repede, ca să ajung la desenatul cuielor, fapt care-mi face o deosebită plăcere.

De asemenea când desenam scaunul mă gândeam că pentru mine el dă o profundă impresie de mister ciudat dacă pot să spun așa, eu l-aș așeza în galeria simbolurilor masonice, alături de compas și echer. De asta este în centrul paginii. Următoarea chestie a fost desenarea formei de nor stilizat care deja inevitabil m-a dus cu gândul la Magritte (și nu invers). Cam la atât m-am gândit în momentul desenării lui; urmează calul; eu nu prea le am cu caii, nici tehnic nici afectiv, deci m-am gândit la celebra imagine a visului lui Dali, se și vede asta, cred. Oricum, ca simbolistică, mi-au trecut prin cap mai ales considerațiile lui Gilbert Durand despre cal, ca simbol chtonian, și cu atât mai mult mi se pare că se integrează temei desenului („mister"). De asta l-am si colorat în negru.

A urmat reprezentarea „ritmului de creștere" care nu știu exact la ce se referă, dar uitându-mă la ce am desenat până în acel moment, nu am putut să mi-l reprezint altfel decât o scară care crește / descrește (depinde de perspectivă) progresiv. Cred că ăsta e singurul element al desenului care nu mi-a produs nici un fel de trăire spiritual / afectivă, nu știu de ce, fiindcă am mai multe vise cu scara, e ciudat, nu?

Formele de val le-am desenat gândindu-mă la MARE, eterna mea iubire unde merg cel puțin o dată pe an, altfel nu se poate."

Pe baza acestei descrieri a procesului de elaborare mental și fizic – plastic a imaginii s-a realizat următoarea diagramă care surprinde secvențele derulării procesului și sursele folosite de subiect în rezolvarea problemei plastice primite. Problema constă în:
- realizarea unei imagini plastice care să sugereze una din următoarele stări – melancolie, mister, muzicalitate – pornind de la următoarele date:
    - formă de cal

- formă de scaun
- formă de nori
-formă/de/valuri/și/ritm/de/creștere.

DIAGRAMA REALIZĂRII LUCRARII PLASTICE „MISTER" A SUBIECTULUI A.M.M.

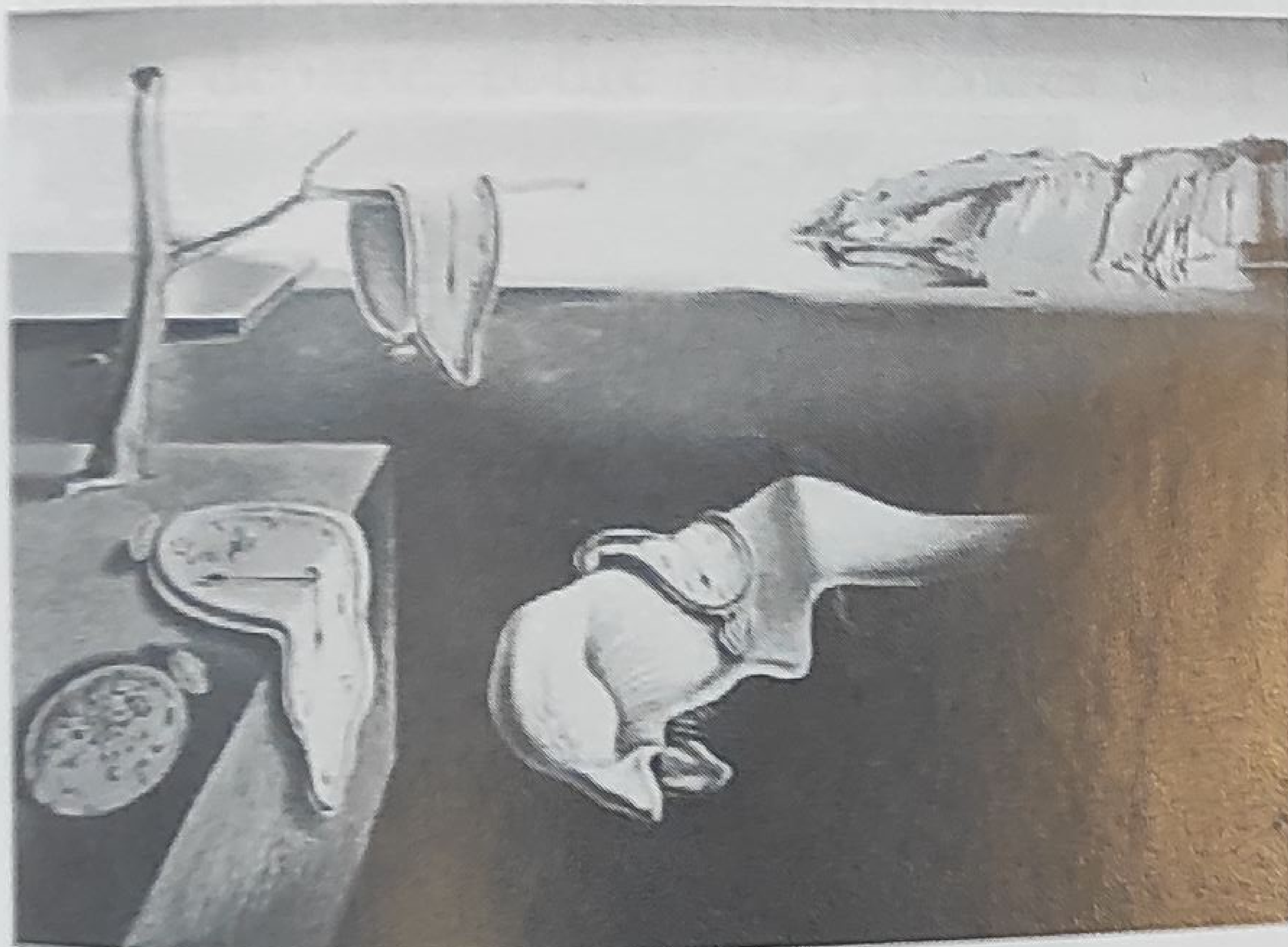
	MUZEUL IMAGINAR	PROCEDURI	CONCEPT	INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ	INTUIȚIE VEDERE INTERIOARĂ	GÂNDIRE SIMBOLICĂ	STRUCTURĂ COMPOZIȚIONALĂ
1			starea de mister				
2		am desenat scaunul, am exagerat puțin caracterul		sunt sătulă de tipul ăsta de scaun, dar pe de altă parte îmi și place		imaginea acestui scaun ca arhetipul scaunului	
3		desenatul culelor		îmi face o plăcere deosebită			
4	compas, echer, simboluri, masonice			scaunul – mister ciudat		scaunul, mister ciudat, l-aș așeza în galeria simbolurilor masonice alături de compas și de echer	de asta este în centrul paginii
5	m-a dus cu gândul la Magritte	desenarea formei de nor stilizat					
6	m-am gândit la celebra imagine a visului lui Dali	urmează calul		nu prea le am cu calul nici tehnic nici afectiv		ca simbolistică mi-a trecut prin cap considerațiile lui Durand despre cal ca simbol chtonian	
7		l-am colorat în negru	se integrează temei desenului „mister"			negru/mister	
8		a urmat reprezentarea ritmului de creștere – o scară care crește/descrește progresiv		este singurul element al desenului care nu mi-a produs nici un fel de trăire spiritual afectivă			
9		formele de val le-am desenat gândindu-mă la mare		eterna mea iubire			

Deși este o temă seducătoare, relația dintre vis și artă (vezi Biberi I. 1971, Didier A. 2004, Paul Ricoeur 1998) dintre structurile subconștiente / inconștiente implicate în elaborarea viselor și structurile subconștiente dar și conștiente implicate în elaborarea imaginilor artistice (vizual-plastice, poetice, muzicale etc.) depășește cadrul studiului nostru. Reținem, din punct de vedere a stimulării creativității, faptul că experiențele inedite, poetice, uneori bizare din activitățile onirice ale minții umane pot fi exploatate benefic prin sugestiile, „rezolvările poetice" pe care le conțin. Un exemplu de exploatare a sugestiilor onirice este suprarealismul.



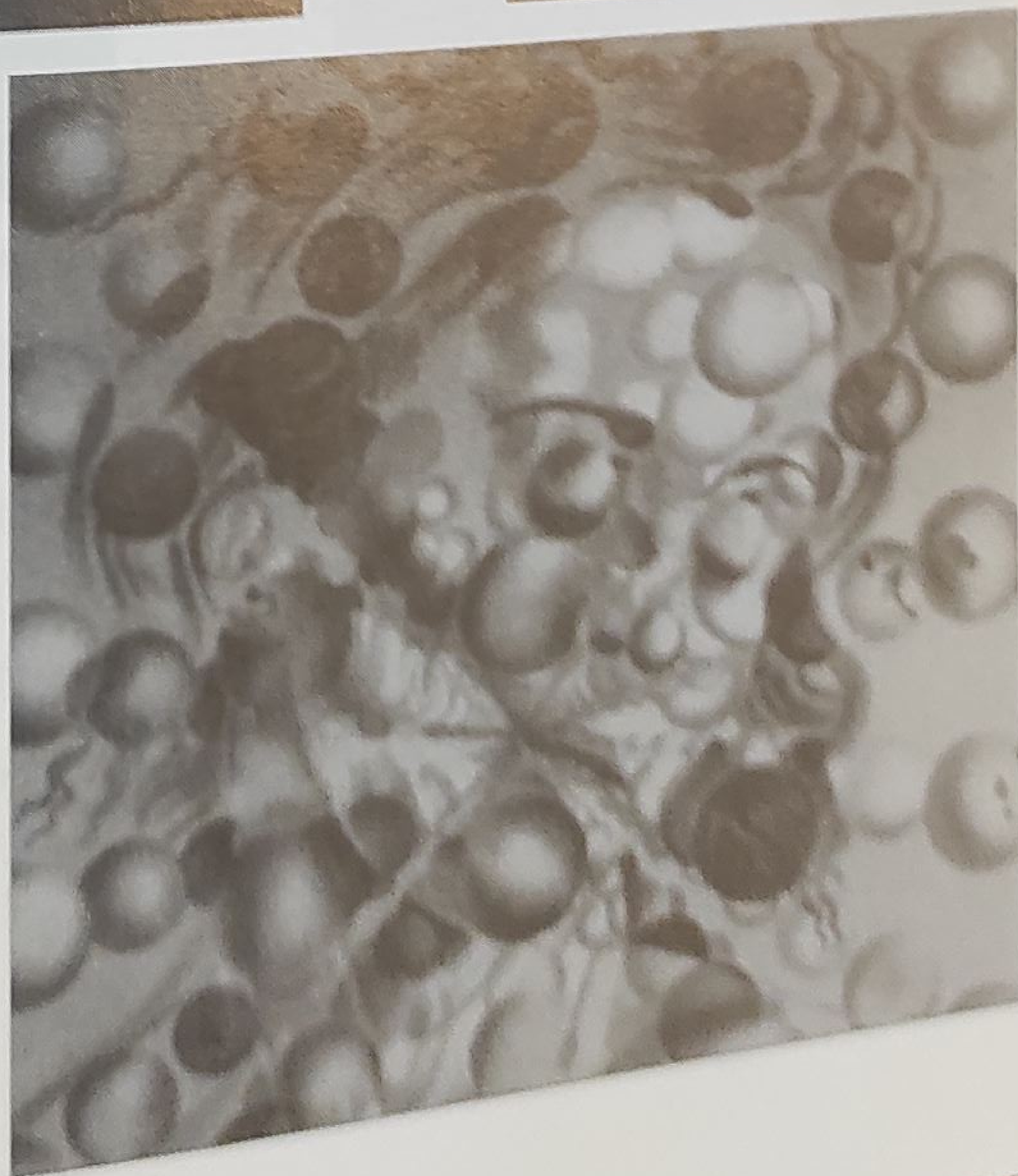
Imagini suprarealiste: René Margrit, Salvador Dali









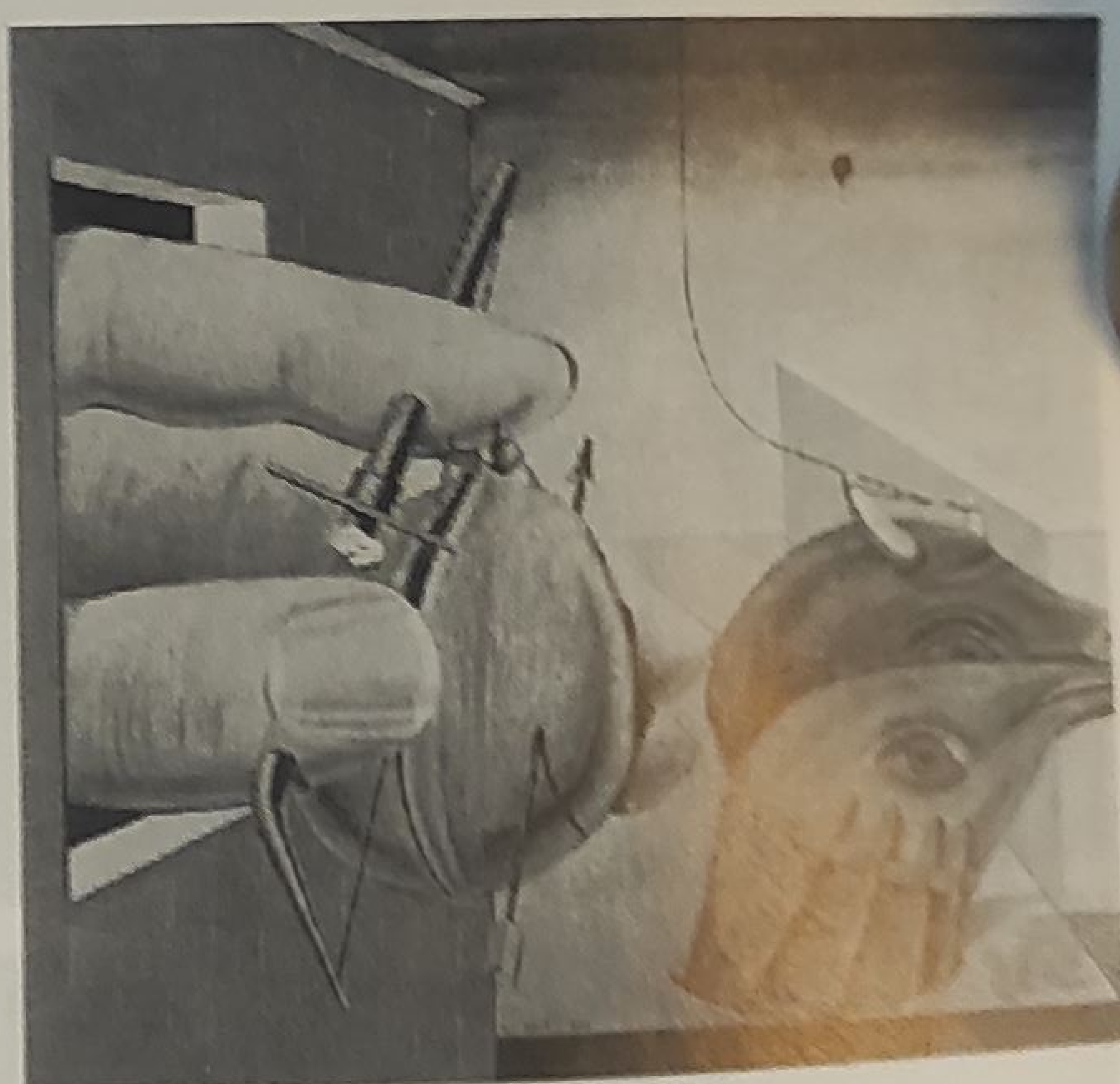






Imagini suprarealiste:
Yves Tanguy, Max Ernst, A.M.M.









2.5.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINILE ONIRICE

1. *Metoda rotirii planşei în jurul centrului ei sau lumea pe dos*

Este o metodă care facilitează/forţează ruperea/slăbirea relaţiilor spaţio-temporale fireşti, normale între lucruri, fiinţe şi tărâmuri (subteran, terestru, acvatic, aerian, cosmic) şi crearea unui spaţiu poetic, oniric, iraţional. Metoda constă în desenarea, pictarea unor fiinţe lucruri, plante, obiecte, medii, elemente pur plastice la sugestia profesorului, rotind mereu planşa în direcţia acelor de ceasornic sau invers, cu 90 sau 180 de grade. De exemplu: se sugerează desenarea unei fiinţe iubite; rotire 90°; pictarea unor forme instabile (lichide, gazoase, difuze etc.); rotire 90°; desenarea a două obiecte, unul din proximitate, al doilea fiind foarte departe; rotire 180°; pictarea unor urme-drum lăsate de o fiinţă care s-a deplasat prin spaţiul hârtiei; rotire 90°; completarea lucrării din raţiuni compoziţionale (relaţia plin-gol, aglomerat-disperat etc.) cu alte forme sau pur şi simplu cu elemente plastice (linii, pete, culori, puncte). Se cere apoi să se delimiteze cerul de pământ cu o linie (nu neapărat dreaptă). Rezultă o lume iraţională, absurdă, jucăuşă, onirică. Se solicită în final traducerea, transpunerea imaginii plastice în discurs poetic (versuri, proză lirică).

Variante:

- se desenează, se pictează elemente alese la întâmplare dintr-un dicţionar enciclopedic deschis aleatoriu;
- lucrarea plastică o dată terminată poate fi cântată (apelând la sunete şi la zgomote care pot fi produse cu aparatul verbomotor, cu mâinile şi picioarele) sau dansată, mimată cu tot corpul sau numai cu braţele.

Metoda facilitează şi realizarea unor punţi, corespondenţe între exprimarea plastică, poetică, muzicală (sonoră) şi gestică, pantomimică. Metoda e şi un bun exerciţiu în vederea unui proces invers: transpunerea limbajului poetic, muzical, gestic în limbaj plastic.

2. *Metoda spaţiului limitat.*

Metoda constă în imaginarea sau delimitarea reală a unui spaţiu limitat şi urmărirea (imaginară sau chiar reală) evenimentelor posibile sau reale care se pot sau chiar se desfăşoară în acel spaţiu timp de o oră, o zi, o săptămână etc. De exemplu ne imaginăm tot ce se poate petrece timp de câteva ore într-un spaţiu restrâns de asfalt perceput dintr-un demisol printr-un ochi de geam; sau tot ce se petrece cu spaţiul palmei subiectului sau altei persoane timp de o zi. Cele imaginate sau efectiv văzute se combină într-o compoziţie plastică.

Variante:

- spaţiile delimitate pot fi: o curte interioară, o cameră, un hol, talpa pantofului, retina, masa etc.;
- cele observate efectiv într-un spaţiu ales pot fi consemnate, descrise, povestite şi în scris; se poate întocmi un mic jurnal cuprinzând schiţe, desene şi descrieri ale celor observate, care apoi vor constitui documentaţia pentru lucrarea plastică propriu-zisă.

Metoda presupune, printre altele, şi efortul traducerii evenimentelor succesive în imagine simultană, punându-l pe subiect în situaţia de a simţi şi intui unele aspecte legate de perceperea, conştientizarea şi reprezentarea timpului. Se pot iniţia şi alte explorări vizual-plastice ale ciudatului fenomen numit timp.

3. *Metoda ieşirii din „Eu" (Transpoziţia)*

Este o metodă dificilă, bazată pe concentrarea/focalizarea asupra unui element exterior şi uitarea de sine. Încearcă să contribuie la dezvoltarea percepţiei alocentrice, de fapt a imaginaţiei alocentrice, prin încercarea de transpunere empatică în alte fiinţe, plante sau chiar obiecte. Metoda constă în imaginarea subiectului că se transpune intelectiv şi empatic în ceva din afara sa: furnică, piatră, floare, pisică, scaun etc. şi în încercarea de a vedea lumea aşa cum o percepe furnica, piatra, floarea etc. Este o metodă dificilă pentru că presupune uitarea de sine, apelul la sugestii exterioare şi interioare inconştiente sau subconştiente.

4. *Metoda privirii prin gaura cheii.*

Prin gaura cheii se priveşte „pe ascuns" pentru a se vedea ce se întâmplă, ce se află dincolo de uşă, unde nu se poate intra din diverse

motive. Niciodată prin gaura cheii nu se vede tot ce se află dincolo, înăuntru, ci doar fragmentar, restul trebuind completat, continuat imaginar. Metoda, jocul constă în schimbarea găurii cheii cu alte găuri: privesc prin ochi și „văd" ce se întâmplă în suflet, privesc în inimă, prin fereastră, prin cer, prin apă, prin piatră etc. Metoda forțează deschiderea și activarea gândirii imaginative.

5. *Oximoronul vizual-plastic*

Oximoronul este un procedeu stilistic, întâlnit în literatură, care constă în asocierea a două cuvinte care au sensuri contrare. Iată câteva exemple din literatură: „zăpada roșie", „odihna obosită", „spaima îndrăzneață", „dureros de dulce", „păcătoase sfinte", „noapte luminoasă", „curat-murdar", „râsu-plânsu" etc. Metoda în sens plastic constă în asocierea și/sau aglutinarea unor forme sau elemente opuse, contradictorii. De exemplu, se aglutineză rotundul cu ascuțitul (un măr cu un ac, o sferă cu o rădăcină ramificată), masivul cu plăpândul (un cub cu o petală, un fluture cu o piesă metalică gigantică), plinul cu golul, rarefiatul cu densul, condensatul (nor de piatră), înăuntrul cu afarul etc. În domeniul exploatării culorii: mireasa neagră, soarele albastru sau negru, zăpada roșie, galbenă etc.

6. *Metoda stârvului sublim*

Este un joc/desen colectiv (3-6 subiecți) inventat de suprarealiști. El constă în aglutinarea unor forme/desene realizate de subiecți diferiți, fără să se știe ce a desenat cel dinainte (se împăturește hârtia în așa fel încât să rămână doar două sau trei linii de care să se lege desenul următor). La sfârșit se despăturește hârtia, apărând un „stârv sublim" - un desen mai mult sau mai puțin straniu care aglutinează în ființa sa forme de obiecte, fragmente de animale, păsări, oameni etc. Este o metodă care exploatează hazardul aglutinărilor insolite.

Variante:

- subiecții care au realizat desenele aglutinate pot trata apoi cromatic împreună întreaga lucrare;
- formatul hârtiei împăturite poate fi diferit (dreptunghi alungit, disc etc.);
- cele 4-6 desene aglutinate pot fi transpuse sau realizate direct pe un cub mare din carton.

7. Metoda substituției

Constă în înlocuirea unui element formic rând pe rând cu alte elemente formice. De exemplu, la tema „copaci", deci un peisaj, aceştia pot fi înlocuiți rând pe rând cu alte elemente formice: mâini, scaune, stâlpi, pisici, femururi, degete, bastoane, linguri etc. Elementele iconice care înlocuiesc copacii împrumută unele atribute vizuale ale acestora - verticalitatea, alungirea, faptul de a fi bine înfipți în pământ, ramificarea etc. Metoda se bazează pe descoperirea unor analogii (în exemplul de mai sus vizuale), ea stimulând gândirea analogică - o veritabilă sursă creativă. Pot fi exploatate creativ analogiile formice, cromatice, funcționale, procesuale, de proximitate etc.

8. *Transpunerea atributelor de la un element la altul*

În lumea vizuală întâlnim o infinitate de forme, culori, texturi, configurații etc., bogăție care l-a făcut pe Roger Caillois (1975) să afirme că Natura are mai multă imaginație decât noi. În această diversitate de „obiecte vizuale", omul navighează ghidându-se după anumite criterii, însușiri constante. Astfel noi constatăm că unele obiecte vizuale se mișcă cu diferite viteze, altele sunt imobile, unele sunt rotunde, altele ramificate, unele sunt moi, elastice, altele tari, aspre, unele sunt transparente, translucide, lichide, altele fumice, instabile, altele stabile aproape veşnice sau din contră efemere, unele sunt roşii, albastre sau albe cu dungi negre etc. Aceste atribute, caracteristici vizual-plastice ale obiectelor vizuale pot fi exploatate creativ în configurarea unor imagini plastice inedite, originale și expresive. Aceste atribute (transparența, fluiditatea, opacitatea, încremenirea etc.) pot fi preluate de la unele obiecte vizuale și transpuse la alte obiecte vizuale (ceasuri care se preling ca mierea de albine, copaci transparenți ca de sticlă, portrete împietrite, obiecte pământii, obiecte fumice, cuburi ramificate etc.). Metoda prilejuieşte configurarea unor expresivități noi, surprinzătoare (flori carnale, osoase, metalice, fumice, lichide etc.), poetice, metafizice și de asemenea stabilește relații, transferuri, analogii între diferitele regnuri, stări de agregare, substanțe, tărâmuri.

9. *Metoda schimbării sexelor sau a sexualizării*

Ființele se impun vizualității și prin dihotomia masculin - feminin (plantele mai puțin). Metoda constă în schimbarea sexelor (prin

masculinitate înţelegând atribute ca forţă, duritate, energie, acţiune, virilitate, raţional etc., iar prin feminitate înţelegând sensibilitate, căldură, receptacol, maternitate, pasivitate, iraţional etc.) sau în sexualizarea (masculinizarea sau feminizarea) unor obiecte, plante, fenomene etc. De exemplu, se cere ca roata să fie feminizată, apoi masculinizată (fără antropomorfizare), sau un cub, cele patru anotimpuri, un peisaj etc. Metoda presupune exersarea şi transpunerea unor expresivităţi dihotomice în diverse elemente.

10. *Metoda descompunerii şi aglutinării cu alte elemente*

Se descompune un element-formă în mai multe părţi componente. Apoi aceste fragmente sau o parte din ele se aglutinează rând pe rând cu elemente-formă cât mai diferite. De exemplu, corpul uman se descompune în cap, gât, trunchi, braţe, picioare, apoi o parte din aceste elemente se combină rând pe rând cu diferite elemente-formă - masă, copac, cheie, pasăre, porc, cub, vultur, sticlă etc., rezultând om-masă, om-copac, om-cheie etc.

Variante:

- se aglutinează fragmente provenind de la două forme;
- se aglutinează fragmente provenind de la trei sau mai multe forme;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente organice cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente organice.

- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente organice şi cu fragmente de obiecte

2.6. IMPRESIONIŞTII, SENZAŢIA ŞI IMAGINEA RETINIANĂ

Dacă pictorii realişti (Courbet, Millet, Breton, Gavarini) urmăresc să dea o imagine cât mai cuprinzătoare a realităţii palpabile,

vrând să furnizeze date sigure cu privire la alcătuirea materială a acestei realități (accentul fiind pus pe textura sau structura de suprafață care să sugereze diferite materialități – piatră, lemn, carne, iarbă, apă etc., individualizate nu redate generic, pictorii impresioniști vor să descopere „viață" nu numai în cuprinsul lumii obiectuale ci să o extindă și asupra domeniilor inter – obiectuale, cum ar fi spațiul, atmosfera și lumina. Astfel că, conform manierei lor de a picta, figura umană de exemplu, capătă aceeași consistența ca și apa. Cum se poate explica această indiferență față de conținuturile obiectuale (textura, materialitatea) la pictorii impresioniști? De ce nu-i interesează materialitatea dură, palpabilă (senzațiile tactile) a obiectelor lumii perceptibile? Ce-i face pe impresioniști să renunțe în mod conștient la temeinicia obiectivă (structura de suprafață care redă specificul materialității obiectelor lumii) în favoarea unei superficialități (aparente) picturale care nu percepe obiectul decât ca o sumă a senzațiilor de culoare? Impulsul către „redarea mai puțin limpede" a conținuturilor obiectuale este propriu acelei sincerități, care, urmărind adevărul, nu vrea să se bizuie decât pe ceea *ce vede* din cuprinsul realității fără să țină seama de ceea *ce știe* despre această realitate. Este un fel de reținere și transpunere plastică imediată doar a procesării primare a informației vizuale (procesarea distanței și a adâncimii, procesarea mișcării, detectarea poziției și formei din procesarea umbrelor, procesarea texturii, procesarea culorii) și o punere în paranteză a percepției vizuale secundare (care implică recunoașterea figurilor și obiectelor). Cu alte cuvinte pictorul impresionist mizează pe „inocența" fiziologică a ochiului nesprijinit de experiența rațională și lipsit de stimularea fanteziei și dorește să realizeze plastic o imagine de început, originară, cât mai pură și mai nemijlocită (Werner H. 1977). Pictura impresionistă este deci o variantă a deziderattului unei originalități care să nu fie tutelată de cunoașterea rațională. Coloratele tușe în formă de virgulă ale impresioniștilor sunt metaforele / semnele unei întâlniri cu realitatea și reprezintă dorința de întoarcere la prima percepție vizuală. Ruskin (1928) vorbește despre „percepția infantilă" dar probabil că impresioniștii au tins să picteze imaginea retiniană încă neprelucrată și interpretată de gândirea rațională. Sau vorbind în limbaj cognitivist,

paradigma care teleghidează elaborarea imaginii plastice fizice la impresionişti este imaginea / reprezentarea intermediară a obiectului şi a câmpului vizual, notată cu 2 ½ D în schema generală a procesării informaţiei vizuale a lui D. Marr (1982). Este o imagine intermediară între imaginea retiniană bidimensională şi obiectul tridimensional. Este semnificativ în acest sens, să reamintim că, vorbind prin 1889 despre căutările sale, Monet îi va explica pictorului american Lilla Cabot Perry (Rewald J. 1974) că ar fi vrut să se nască orb şi apoi, dintr-o dată, să capete darul vederii, căci atunci ar fi putut să picteze fără să ştie ce reprezintă obiectele pe care le-ar fi văzut în faţa lui. Este ca şi cum Monet ar fi intuit ceea ce psihologia cognitivă va descoperi mai târziu: faptul că procesările primare ale informaţiilor vizuale (culoarea, textura, distanţa, mişcarea şi adâncimea, poziţia şi forma pe lângă faptul că sunt modulare, irepresibile, preatenţionale, impermeabile cognitiv, ele sunt independente de natura stimulului (se realizează aceleaşi prelucrări indiferent dacă obiectul perceput este un scaun, o faţă umană sau un câmp cu maci – Miclea M. 1994). Conţinuturile acestei trăiri, specifice pictorilor impresionişti, sunt de natură preobiectuală: sunt pure pete de culoare, nelegate de nici un conţinut obiectual. Această „inocenţă a ochiului" care l-a fascinat pe impresionist îl face să descompună culorile, aşa cum apar ele în lumina simţurilor, într-o ţesătură de culori spectrale, a căror „amestecare optică" este lăsată în seama privitorului. Figura de bază a scriiturii picturale este o trăsătură de penel scurtă, asemănătoare virgulei, care determină substanţa ritmică, vibrantă a imaginii şi se aplică fără deosebire diferitelor conţinuturi obiectuale. Textura specifică diferitelor suprafeţe materiale se dematerializează, totul devenind vibraţie de lumină şi culoare, pictorul căutând să surprindă culorile luminii ce se transformă neîncetat. Astfel că are loc dizolvarea substanţei fiecărui obiect în parte şi contopirea acestuia cu mediul coloristic înconjurător. Deşi impresionismul menţine un echilibru instabil între conţinuturile formale şi cele obiectuale ale imaginii picturale, întâlnim şi situaţii limită (în cazul lui Monet) când descompunerea conţinuturilor obiectuale produce un haos de pete de culoare, încât ceea ce se oferă ochiului este doar conţinutul formal.

Artiştii şi-au orientat capacitatea mintală de trăire (am spune inteligenţa emoţională) către spontan şi întâmplător, către vibraţia suprafeţelor şi clipa fugitivă. Aşa au descoperit larma tumultoasă a bulevardelor, atmosfera festivă a grădinilor de vară, gările inundate de aburii locomotivelor, farmecul peisajului de periferie. Aceşti pictori doreau să se apropie cât mai mult de lumea fenomenală: mergeau în aer liber şi se supuneau dictatului fugitiv al luminii schimbătoare, mânaţi doar de dorinţa de a surprinde spectacolul variat şi imprevizibil al atmosferei în toate nuanţele sale. Această tendinţă de a fi martori oculari îi determină pe impresionişti să aşeze culoarea pe primul plan în elaborarea imaginilor plastice, astfel că neliniştea scânteietoare a particulelor de culoare face ca obiectele să treacă unele în altele într-un fel de proximitate continuă şi nesfârşită. Se anulează astfel distanţele dintre prim plan şi fundal şi delimitările dintre cer şi pământ, dintre lucruri şi umbre. Culoarea capătă la impresionişti sarcina de a lega organismul imaginii, transformându-l într-un ansamblu vibrant de tonuri. Ea, imaginea devine purtătoare de lumină, şi ca atare, nu descrie lucrurile, ci săvârşeşte actul de evocare cromatică a lor. Suma tuturor impresiilor se leagă pe pânză într-un univers cromatic care formează acel continuum atotcuprinzător, în care obiectele aproape topite, cu margini ce au devenit neclare, se leagă din nou într-un tot ce pulsează (Catedrala din Rouen, stogurile de fân, plopii, nuferii lui Monet). Astfel că impresioniştii se înscriu, prin prestaţia lor, în direcţia tendinţei de dizolvare formală. La aceşti artişti, susţine Werner H. (1977), conţinuturile formale şi cele obiectuale au în comun însuşirea de a fi neconvenţionale, spontane, schimbătoare. Ele ţin toate de *sfera iraţională* de reprezentare *a vieţii*, sau cum ar zice psihologul zilelor noastre, de inteligenţa emoţională. Triumful senzaţiei asupra metodei raţionaliste, cultul faptului material şi al notaţiei rapide a impresiei şi mişcării fugitive, au devenit comune pictorilor, scriitorilor, compozitorilor (A. Gide, P. Verlaine, Claude Debussy, Marcel Proust, G. Faure, C. Monet, A. Renoir, C. Pissaro etc.).

Tehnica impresioniştilor era instinctivă şi instantanee (Signac P. 1971). Vrăjiţi de feeria naturii, impresioniştii ajung, datorită unei execuţii rapide şi sigure, până la a fixa pe pânză mobilitatea acestor spectacole.

Ei sunt mari pictori ai efectelor fugare și ale impresiilor rapide (Signac P. 1971). Aparatul tehnic al impresioniștilor constă în simplificarea paletei (utilizarea exclusivă a culorilor prismei) și descompunerea tentei în elemente multiplicate. Această paletă simplificată, (din care dispare negrul și pământurile) care nu pune la dispoziția lor decât o gamă foarte redusă de culori, îi obligă să descompună tentele și să multiplice elementele. Ei se străduiesc să reconstituie coloriturile cu ajutorul amestecului optic, prin juxtapunerea, încrucișarea și împletirea nenumăratelor virgule multicolore. De fapt impresioniștii, fini observatori ai strălucirii locale, culorii locale, a umbrei proprii și purtate, a culorii eclerajului au reprezentat suma acestora (strălucirii locale, culorii locale, a strălucirii și a culorii eclerajului) printr-o singură nuanță a pastei. Această tehnică confirma senzația pur vizuală ca realitate finală dar, în același timp impunea ideea, intuiția că ființa lucrurilor nu este imuabilă (Arnheim R. 1976) și că detaliile întâmplătoare participă la esența lucrurilor tot atât de mult ca proprietățile lor permanente. Acești pictori ai vieții, ai mișcării, ai bucuriei și ai soarelui, prin procedeul lor pictural defineau individul ca fiind în mare parte creația propriului său mediu, supus unor influențe ce nu pot fi lepădate ca niște văluri. Fascinația, obsesia luminii îl face pe Monet să se apropie de informal, de abstractul informal în seria Căpițelor, a Plopilor, de cea înfățișând fațada Catedralei din Rouen, și mai ales celebri Nuferi din grădina sa din Giverny. Pictorul va povesti că, la început, crezuse că două tablouri (Căpițe de fân), unul făcut pe timp mohorât, celălalt pe timp însorit, sunt de ajuns pentru a reda subiectul în raport cu diferitele aspecte ale luminii. Dar, descoperind, în timp ce picta, că aceste efecte variau fără încetare, se hotărăște să le fixeze în parte într-o serie de tablouri (peste 15) la care lucra pe rând, fiecare tablou încercând să redea un anumit efect. Astfel pictorul căuta să realizeze ceea ce el numea instantaneitatea, insistând pe necesitatea de a întrerupe lucrul la un anumit tablou de îndată ce efectul respectiv se modifica, pentru a-l urmări într-un alt tablou, în așa fel încât să obțină impresia exactă a unui anumit aspect al naturii și nu o imagine compozită (Rewald I. 1971). Imaginea picturală tinde astfel să transpună imaginea perceptivă, mai exact imaginea retiniană încă neprelucrată de structurile cortexului

vizual. În strădania sa de a sesiza cele mai subtile transformări observând metodic, cu o precizie aproape științifică, schimbările aproape neîntrerupte ale luminii, Monet, total dezinteresat de subiectul propriu zis, renunță complet la formă, căutând să rețină într-o țesătură uniformă de nuanțe subtile doar miracolul acesta unic al luminii. Uimitoare, ușor stranie, această fixare obsesivă asupra luminii și în consecință transformarea imaginii plastice picturale în câmpuri vibrante de pete cromatice, în care se topesc până la dispariție structurile / arhitecturile obiectuale ale lumii vizibile. Imaginea plastică picturală devine astfel o consecință a experienței subiective în centrul căreia stă percepția vizuală neprelucrată rațional și concentrată pe informațiile primite prin intermediul stimulului lumină. Iar acest stimul este procesat plastic, tradus plastic prin intermediul culorii pigment. Demn de remarcat din punct de vedere psihologic este faptul că în elaborarea imaginii plastice fizice artistul apelează pe lângă mijloacele plastice fizice externe (pata de culoare divizată, pură nuanțată) și la procesările, resursele interne, ce țin de analizatorul vizual (amestecul optic). Este pentru prima dată când un anumit efect sau mai exact proces vizual – optic (fiziologic) ce se desfășoară în structurile mentale responsabile de prelucrarea informațiilor vizuale, este utilizat în mod conștient, premeditat, în realizarea imaginii plastice fizice exterioare. Nu subliniem aici consecințele estetice care sunt și ele complexe, ci doar faptul că în acest caz (impresioniștii) imaginea plastică fizică a fost determinată în proporție covârșitoare de imaginea retiniană, cu alte cvinte importanța palierului psihologic (percepția primară) și mai puțin a celui spiritual, estetic.

Am putea spune că imaginea plastică fizică este construită prin digitalizarea luminii care este transformată în pixeli (virgule la impresioniști, puncte la neoimpresioniști) de diferite culori, saturații și străluciri.

Înlocuind imaginea obiectuală a realității sensibile prin senzația momentană pe care obiectul o produce asupra retinei, substituind reprezentării lucrurilor cunoscute fixarea unor aspecte inedite, impresioniștii au orientat pictura către interpretarea (transcodarea) subiectivă a modelului și deci către deprecierea temei. Ei au pregătit

descătușarea culorii și a formei analizând fenomenele luminoase și înlocuind lumina albă cu componenții săi colorați (Muller I. E. 1963). Probabil senzația la impresioniști afecta cu precădere ochiul și rămânea într-o legătură restrânsă cu natura (mai ales cea obiectuală) care o provocase. Cu alte cuvinte pictorul impresionist nu se intersectează cu obiectele care sunt anterioare senzațiilor și care în mare parte le provoacă, ci se concentrează asupra senzațiilor vizuale, asupra imaginilor retiniene pe care le codifică în pixeli – pastă (virgule, puncte). Deci se petrece o mutație dinspre exterior spre interior, artistul fiind mai puțin interesat de ceea ce se poate observa și tot mai preocupat de ceea ce resimte, concepe, imaginează. El pictează (transformă, codifică în pete mici de culoare pigment) ceea ce resimte în structurile vizuale (în special pe retină) și nu caută să refacă obiectele exterioare. Nu-l interesează atât arhitectura lumii fizice exterioare, cât mai ales elaborările și rezultatele prime ale procesării vizuale a stimulului lumină în structurile mentale proprii artistului, atenuând rolul procesărilor secundare. Este un fel de fenomenologizare a imaginii artistice plastice accentul punându-se pe trăirea și resimțirea trăirii hic et nunc. Și cea mai aproape de clipa trăită la nivel vizual este lumina deci culoarea și nu forma. Iar natura vibratorie a luminii / culorii și digitalizarea ei de către structurile vizuale au impus descoperirea divizării tentei mai degrabă decât inventarea acestui procedeu plastic.

Pleșu (1980) într-un studiu complex privind sentimentul naturii în cultura europeană, amendând demersul impresionist, apreciază că „tara fundamentală a mentalității care își află expresia în peisagistica impresionistă e disproporția dintre seducția lumii exterioare și cultivarea interiorității". Impresionismul, conchide autorul citat, e splendoarea unei civilizații pentru care nimic nu e mai adânc decât retina. În încercarea de a rămâne pur, „obiectiv" pictorul impresionist reușește să fie, în cele din urmă, miop: el reduce timpul la instantaneitate, cunoașterea la vizualitate, metafizica luminii la o scenografie a sclipirilor. Sedusă de „aici și acum", percepe natura ca pe o simplă prezență, ca pe un impasibil emițător de stimuli vizuali (Pleșu 1980). Toate aceste constatări și evaluări critice din punct de vedere estetic, par și, pentru cei mai mulți sunt chiar adevărate. Ceea ce trebuie, din nou

subliniat aici este faptul că toate tarele reproşate impresioniştilor decurg din seducerea acestora de către imaginea retiniană. Dar aventura artistică desfăşurată în interfaţa dintre lumea exterioară şi cea interioară, interfaţă construită de imaginea retiniană datorită luminii, nu a rămas fără consecinţe. Căci, după ce primul şoc al întâlnirii cu tablourile impresioniste a trecut, oamenii au învăţat să le citească. Iar după ce au deprins limbajul respectiv (pete mici, virgule, puncte de culoare) au ieşit pe câmp şi prin păduri, ori au privit de la fereastră bulevardele pariziene şi şi-au dat seama, spre desfătarea lor, că lumea vizibilă se poate, la urma urmei, înfăţişa şi în termenii acelor luminoase pete şi straturi de culoare. Transpunerea şi-a făcut efectul, impresioniştii ne-au învăţat să vedem natura şi sub această alternativă neaşteptată (vibraţie de culori şi lumini) de unde şi celebra zicere „natura imită arta". Arta i-a învăţat pe oameni să vadă şi altfel decât până atunci, să se bucure de jocul oarecum gratuit, suspendat între înafară şi înăuntru, al imaginilor retiniene (ceva asemănător cu petele hipnagogice). Pierre Francastel (1972) susţine că impresionismul, prin ideea de a întemeia reprezentarea integrală a lumii pe descompunerea în culori pure a luminii, a dat o direcţie nouă actului de a picta şi a celui de a vedea. Impresionismul a operat definitiv transferuri de interes în domeniul vizual. Cultura văzului n-a încetat să progreseze într-o înlănţuire de experienţe; această cultură a văzului, subliniază autorul citat, nu se mai bazează în mod definitiv pe un empirism operatoriu şi pe simbolisme culturale foarte vechi; ea se sprijină pe o aprofundare a experienţei optice, pe descoperirea fundamentală că faptele de conştiinţă sunt disociabile de experienţa sensibilă. Impresionismul este cea dintâi formă de artă care a disociat natura de spirit. Acest lucru, disocierea de spirit, şi cantonarea în senzaţie, îl amendează Pleşu impresionismului. Dar această pierdere de spirit prin importanţa acordată vizualului, în fapt unei secvenţe a vizualului (imaginea retiniană) a prefigurat digitalizarea electronică a imaginii.

În educaţia vizual plastică concepută şi desfăşurată creativ, disocierea faptelor de conştiinţă de experienţa sensibilă şi invers, revrăjirea experienţelor sensibile cu semnificaţii spirituale, simbolice

(Guenon R. 1997) sunt direcţii şi câmpuri fertile de stimulare a potenţialului creativ.

2.6.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ DIFERITE SENZAȚII

1. Subiecţilor li se arată rând pe rând diferite cartonaşe colorate cu o singură culoare, cu două sau trei (pată plată). Fiecare culoare trebuie transformată într-un gest exprimat în aer sau pe hârtie cu un creion.
2. Subiecţii ascultă şi transformă în gest exprimat în aer sau pe hârtie diferite zgomote, sunete.
3. Diferitele gesturi pe care le face educatorul sau un elev sunt transformate de ceilalţi în zgomote, sunete, realizate doar cu posibilităţile proprii.
4. Elevii imită rând pe rând sunetele emise de diferite fiinţe sau fenomene; ele vor fi transformate în semne grafice, cromatice sau în scrituri ritmice.
5. Vizualizarea sub formă grafică sau cromatică rapidă a diferitelor cuvinte, noțiuni, stări, sentimente (complicat, sus, simplu, uşor, prietenie, somn, extaz, tristețe, dulce, infinit etc.).
6. Desenarea cu creionul sau alt instrument a unei pietre, pene, fir de aţă, frunze, coli de hârtie etc., care sunt lăsate să cadă liber în spaţiu; reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, laptelui, fumului etc. sau a valurilor, norilor;
7. Reprezentarea gesturilor pe care le face mâna când mângâie, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, pictează etc.;
8. Reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete, sau fragmente muzicale;
9. Transpunerea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră, o zi de către diferite fiinţe (melc, furnică, şarpe, pasăre, muscă, ţânţar, om obosit, copil de un an, om beat etc.);
10. Reprezentarea cu ajutorul anumitor linii a diferitelor gusturi (acru, amar, sărat, dulce, dar şi a gustului cireşei coapte, putrede, a apei etc);
11. Redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiograma);

12. Povestirea vizuală a unei zile, săptămâni, folosind diferite linii, culori, pete şi simboluri (semne convenţionale) stabilite anterior (vezi şi „metoda scrierii plastice”);
13. Sugerarea cu ajutorul liniei a diferitelor obiecte (scoici, hârtie mototolită, scoarţă de copac, ghem de aţă, lână etc.) care se află într-o pungă neagră şi la care subiectul are acces doar prin tactilitate;
14. Reprezentarea unui grup de obiecte cu ajutorul liniei, după ce în prealabil au fost acoperite cu o pânză netransparentă;
15. Reprezentarea, transpunerea unor plaje de culori sau spoturi cromatice prezentate în faţa elevilor, în structuri liniare;
16. Se pot concepe exerciţii ludice în care sunt explorate, exploatate în sens expresiv mişcările mâinii care face corp comun cu instrumentul de desenare/pictare sau chiar cu suprafaţa:

a) hârtia, suprafaţa de desen, care poate fi albă sau de anumite culori, este considerată ringul de dans; mâna copilului/elevului şi creionul sau alt instrument sunt personajele, perechea care dansează; se poate dansa pe hârtie după anumite ritmuri muzicale (monotone, liniare, crescătoare, pulsante, sincopate etc.); dansurile liniare cu diferite ritmuri pot apoi fi comparate între ele, descoperindu-se diferenţe, asemănări, caracteristici;
b) aceeaşi situaţie, doar că „ringul de dans” este înlocuit cu un „patinoar”, deci mâna cu creionul capătă viteză mai mare;
c) trasăm linii foarte fine, delicate, dure, agresive etc. folosind diferite instrumente: creion, peniţă, carioca, pensulă cu vârf sau lată, moale sau aspră şi executăm cu ele diferite mişcări care să lase urme pe hârtii (împunsături, biciuiri, mângâieri linse, mişcări dezordonate, ample, mici, zigzagate etc.);
d) jocuri gestice cu o mână, cu ambele, cu picioarele sau cu tot corpul, care să fie asemenea cu diferite linii, zgomote, culori, mirosuri, gusturi sau cu diferite fenomene (furtună, foşnet de frunze, flăcări etc.).





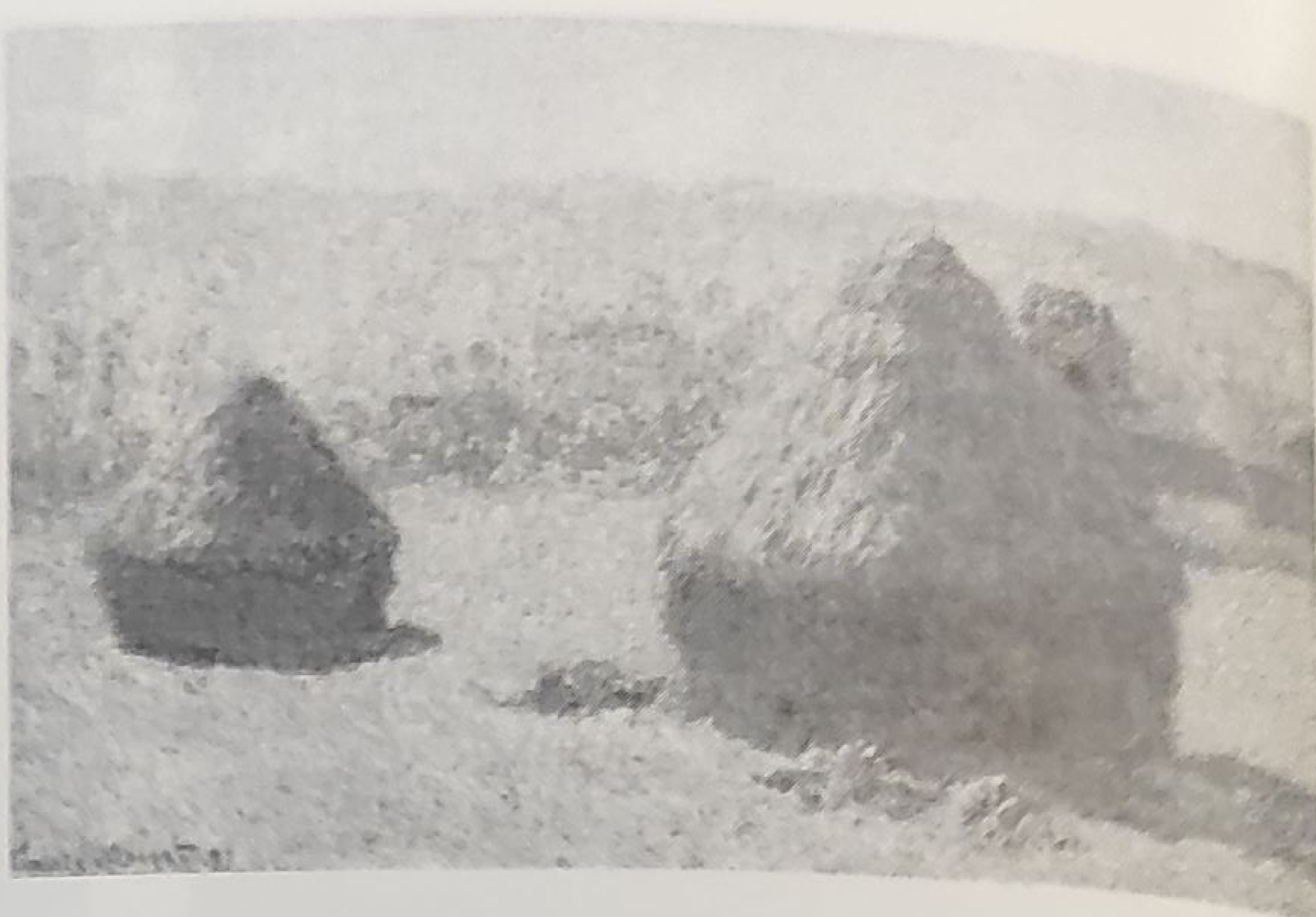






*Imagini impresioniste –
Monet: nuferi*













Imagini impresioniste –
Monet: căpițe,
catedrala din Rouen

2.7. EXPRESIONISMUL, SALVADOR DALI ŞI HALUCINAŢIILE

Expresionismul a fost definit ca o tendinţă care marchează mutarea accentului de pe impresie pe expresie, adică pe valorile universului interior (Prut C. 1982), care devin prioritare faţă de realităţile observate. În expresionism imaginea plastică, forma, este forţată sau chiar sacrificată, pentru îndeplinirea rolului de „pretext" al redării sufletescului. Această forţare dusă la maximul expresiei nu este lipsită de riscuri ducând adesea la forme degenerate în care conţinutul artistic care se voia reprezentat cât mai direct, mai nud, apare compromis. Mesajul artistic poate deveni astfel brutal, şocant, dureros, iar receptarea operei dificilă sau contrariantă (Enăchescu C. 1977).

Se vorbeşte despre expresionism ca o constantă, identificabilă în artele preistorice, în artele etniilor oceanice, africane, în arta elenistică, în evul mediu dar şi în perioada modernă, postmodernă, precum şi ca ceva specific, cu precădere, popoarelor septentrionale. Expresionismul în esenţa sa rămâne o atitudine a individualităţilor, a cazurilor. Confruntat pe plan social dar şi personal cu drame, cu tragedii adeseori apocaliptice (primul război mondial) artistul resimte în fiinţa sa, prezenţa ameninţătoare a elementelor destructive. Se consideră, pe bună dreptate, că cea mai preţioasă contribuţie a expresionismului a fost aceea de a se fi păstrat şi oferit ca *experienţă artistică* şi *umană*, graniţele dintre artă şi viaţă fiind în unele cazuri sau direcţii (happening, action-painting, body-art) greu de găsit. De altfel principalele concepte specifice expresionismului sunt edificatoare în sensul celor afirmate mai sus: natură, substanţă, materie, organism, totalitate, mişcare, spaţiu, interioritate, dar mai cu seamă cele de experienţă şi de energie şi desigur cele de acţiune, forţă, tensiune, expresie, construcţie. Expresionismul, fie ca tendinţă de cunoaştere sau de acţiune îşi situează teritoriul preferenţial al cercetării / explorării în existenţa umană (Amelia P. 1978), teritoriu al suferinţelor, aspiraţiilor, tensiunilor, conflictelor, dramelor, grotescului, absurdului.

În cazurile cele mai pregnante de artişti expresionişti, traseul creator are următoarea desfăşurare: trăire – expresie – trăire. În cazul

halucinației (halucinații psihice, halucinații psihosenzoriale) avem o percepție adevărată a unei realități subiective transgresate în lumea obiectivă. Halucinația antrenează în fapt o răsturnare a raporturilor calitative ale subiectului cu lumea, în care lumea devine, modelată subiectiv și perceptiv, paradoxal răsturnată spre interiorul confundat cu exteriorul (Gorgos C. 1988). Halucinația apare însoțită de convingerea absolută a bolnavului în realitatea și obiectivitatea ei. Vom arunca o privire asupra pictorului expresionist Edvard Munch, artist norvegian obsedat de „câmpiile halucinante", care a întâlnit în propriile sale visuri și viziuni vampiri, femei despuiate care conduc hore macabre, case vrăjite pierdute în întinderile nisipoase de pe țărmul mării și acele singurătăți nesfârșite ale peisajelor morocănoase, uleios prelungite în și din privitor, unde groaza fără nume, fără obiect, țâșnită pe neașteptate se preschimbă în strigăt (Brion M. 1970). În celebra sa lucrare Strigătul, spaima ia chipul unei femei care, ținându-se de cap, aleargă într-un pustiu, izbindu-se veșnic de vidul ce reprezintă pentru ea un fel de neant palpabil, o experiență concretă de care încearcă din răsputeri să fugă. Însăși autorul a scris sub litografia ṛealizată în 1895 după pictura celebră această frază ciudată: „Am simțit marele urlet care străbate natura". Dar cine urlă? Nu vom ști niciodată, și nici el nu știa desigur, pentru că tabloul era o proiecție inconștientă a fricii sale (Brion M. 1970). Într-adevăr, după spusele unui biograf al său, Munch trăia într-o spaimă aproape constantă, având adesea accese de groază năprasnică și paralizantă din pricina cărora nu mai era în stare să traverseze o stradă. În fața anumitor peisaje își pierdea conștiința, iar munții mai ales îl înfricoșau peste măsură. Tot ce-a pictat Munch este oglinda individualității sale, halucinații trăite intens și transformate în imagini artistice – plastice. „Drumul meu a mers întotdeauna pe buza prăpăstiei" spunea Munch la vârsta de șaptezeci de ani (Brion M. 1970). Influența stărilor sale halucinogene asupra creației sale plastice este evidentă. O influență a stărilor halucinogene, a halucinațiilor ca imagini psihice (auditive, vizuale, olfactive, tactile, viscerale, gustative) pot fi deduse, descifrate în citirea unor opere plastice și la alți artiști (Ensor, Goya, Kokoschka, Rouault, Kirchner, Kooning, Bacon).

Numeroase elemente, date referitoare la manifestări artistice cu caracter obsesiv halucinogen, delirant etc aduce psihologia activității patoplastice (Enăchescu 1977). Analiza psihopatologică a personalității și operei unor artiști plastici care în decursul vieții lor au prezentat diferite tulburări psihice a dat naștere patografiei (în acest sens au fost studiate viața și opera pictorilor Vincent van Gogh, Dürer, Goya, Munch, Toulouse-Lautrec etc.).

O importantă contribuție la studiul artei psihopatologice pe baza principiilor psihologiei formei a adus școala germană de psihiatrie (Enăchescu 1977).

La noi, Enăchescu și Covaciu (1971) au constatat că aplicarea testelor proiective de desen (testul arborelui, testul omului, testul casei, testul familiei, TAT, Rorschach) au prilejuit observații interesante privind relațiile „pacient-imagine-test" în condițiile experimentului psihopatologic. Ba mai mult, cei doi au constatat că aceste „imagini – test" pot induce experimental creativitatea artistică. Numeroase aspecte mai puțin vizibile în manifestările normale ale expresiei vizual-plastice, ies în evidență în producțiile patoplastice. Psihopatologia expresiei (verbale, mimice, plastice, grafice) ocupându-se de analiza psihopatologică a producțiilor artistice a bolnavilor mentali (inclusiv artiști) scoate în evidență forma de expresie și semnificația acesteia în raport cu conținutul intrapsihic morbid al personalității acestora. În acest context „expresia plastică", care l-a preocupat cu precădere o perioadă pe C. Enăchescu (1975) apare ca un tip specific de „limbaj" care conservă în el conținutul psihopatologic al structurii și dinamicii personalității bolnavului. Creația patologică, are două momente: momentul *proiectiv* (conceptual – simbolic) și momentul *expresiv* (instrumental – simbolic). Spre deosebire de creația artistică normală, creația patologică, are un caracter deschis, direct, de „descărcare impulsivă imediată", aparent necontrolată, momentul expresiv fiind foarte puternic marcat. Este relevantă în acest sens pictura lui Francis Bacon, pentru care a picta înseamnă a face nemijlocit sensibil prin imagine un afect (inconștient susține psihanalistul Didier Anzieu 2004), a provoca apariția pe pânză și în privitor, într-un mod instantaneu și visceral, a unei suferințe profunde, poate chiar primare. Vorbind despre

piele, mamă și oglindă în tablourile lui Francis Bacon, Didier Anzieu (2004) menționează faptul că pictura acestui artist îl izbește atât de puternic pe privitor prin faptul că ea evocă propriul nostru corp care își pierde culoarea, iar pielea nu-l mai învelește și astfel interiorul amenință să se scurgă. Scoțând la iveală corpuri de o goliciune rozalie și lividă, aplecându-se peste chiuvete sau chircindu-se pe tinete, lăsate în voia unei angoase care depășește orice expresie, pradă pierderii propriei lor substanțe, pictura lui Bacon induce o angoasă a vidului fundamental rezumată într-un bideu înroșit de sânge și murdărit de vomă (Didier Anzieu 2004). Tripticele care înfățișează serii de portrete dezvăluie privitorului organele de simț (ochii, gura, nasul, urechile) atacate, dizolvate, descompuse, distruse; la fel și organele locomotorii: statura se moleșește și se tasează, coloana vertebrala gata să se desprindă de spinare, membrele își schimbă proporțiile sau dispar topindu-se. În general, tot cea ce ar trebui să conțină, să cuprindă, să învăluie – hainele, pielea, volumul unei camere – se desface, se fărâmițează, se sfâșie, cedează, se crapă (Didier Anzieu 20004). În fața acestor imagini, privitorul își simte măruntaiele înnodându-se și nu mai găsește cuvinte pentru a-și traduce și masca spaima. Psihanalistul citat trece peste explicația întemeiată pe alcoolismul și pe homosexualitatea pictorului avansând ipoteze legate de relația cu o mamă nu în de-ajuns de bună, disperarea originară a sugarului și invadarea persoanei de către partea sa psihotică.

Dualismul normal / patologic și creația artistică, influența fecundă sau dimpotrivă a patologicului asupra creației plastice este o problemă delicată, complexă și extrem de dificilă. Un lucru este însă evident: sunt artiști la care operele lor plastice au fost cu siguranță influențate mai mult sau mai puțin, cel puțin în anumite perioade de stări patologice (complexe ideo – afective, iluzii și halucinații, idei delirante și fenomene de automatism mental) și ne gândim la Van Gogh, Goya, Munch etc.

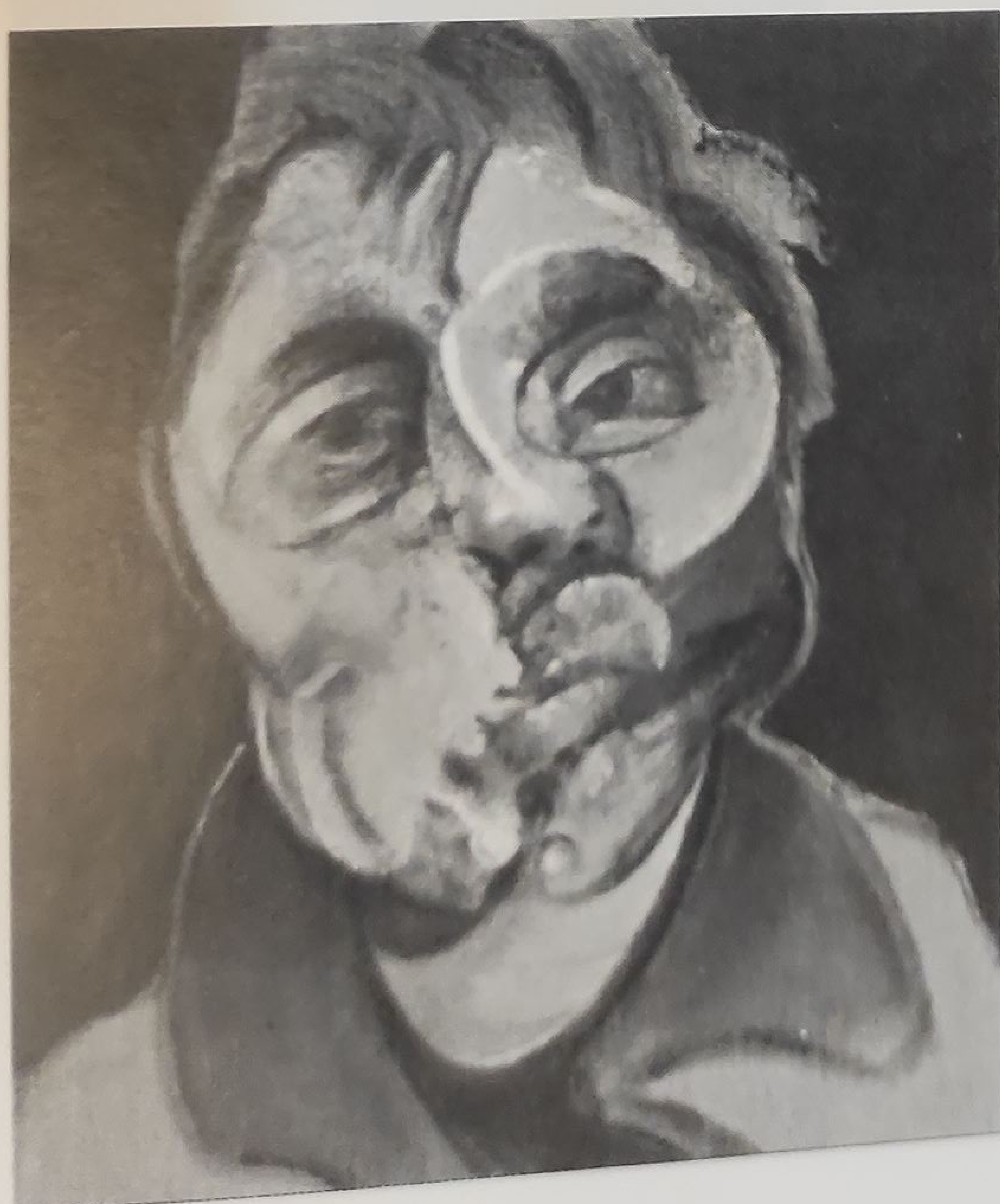
*

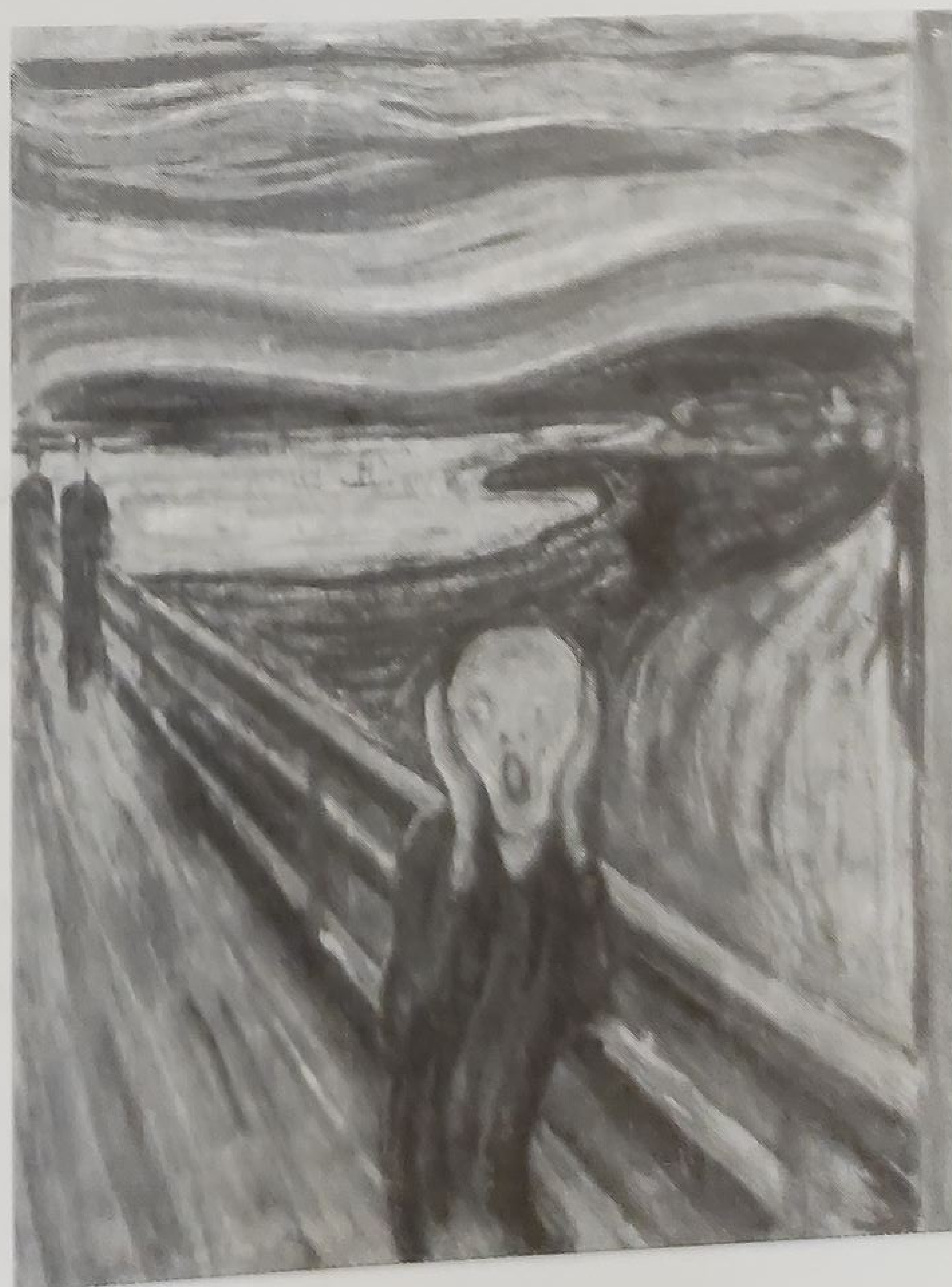
Pentru a vedea unele relații dintre halucinațiile vizuale și imaginile vizual plastice, ne vom referi la personalitatea și opera





Pictura şi halucinaţiile:
Edvard Munch, Francis Bacon









Pictura şi halucinaţiile:
Salvador Dali



pictorului catalan Salvador Dali, folosindu-ne de un excelent studiu al psihiatrului şi omului de aleasă cultură, care a fost Ion Biberi (1985).

Hipertrofia sentimentului personalităţii este legată, la Salvador Dali, ca în numeroase cazuri morbide sau aflate la liziera dintre normalitate şi boală, de hiperestezie şi o mare emotivitate. Hiperestezia, tulburare perceptuală care constă în înregistrarea exagerată a stimulilor senzitivo – senzoriali, îl face pe artist să fie asaltat de complexitatea stimulilor din mediu, să fie iritat de orice percepţie, zgomot, lumină, atingeri cutanate, inducându-i halucinaţii vizuale foarte vii. Iată un exemplu (Dali S. 1952): Dali se apropie de soţia lui, Gala, şi-i atinge lobul urechii. Gestul devine pentru el o adevărată „lampă a lui Aladin". Dintr-o dată, el suscită, într-o simultaneitate armonică, momente culminante ale vieţii sale. Totul apare în acelaşi timp: clopotniţa de la Geron, şi de la Delft, soarele în crepuscul al Veneţiei etc. Un simplu gest dezlănţuie o feerie mintală multiplă, coexistentă, dobândind contur, vivacitate, adâncime. Dali are, comentează psihiatrul ceea ce câţiva psihologi numesc o viziune eidetică, comportând, alături de percepţii, o mare vivacitate a amintirilor şi evocărilor care apar în relieful şi conturul lor concret.

Imagini halucinatorii, reprezentând deformări imense, de un grotesc lugubru se întâlnesc des mai ales în operele din perioada suprarealistă (mână imensă crescută brusc, fesă monstruos dezvoltată, ureche imensă, părţi ale capului care se întind în prelungiri ascuţite etc.). Artistul foloseşte viziunile halucinatorii ale stării de semisomn, pentru a le transpune în imagini ale stărilor de confuzie mentală din momente de aţipire, conchide Ion Biberi. Tulburat când de spaima creată de spaţiile goale, când de biologic sau mineral, suferind de unele complexe de ordin psihosexual (fetişismul pantofului), viziunea lui Dali va oscila între orientări contradictorii: disociere a formelor reale şi geometrizare; viziune intramoleculară şi viziune astrală; exilare într-un spaţiu necunoscut şi peisaj familiar etc. Folosind aceste tehnici Dali şi-a diversificat opera prin modificarea unor teme generale pe care artistul le tratează fie separat, fie în îmbinări savante şi neaşteptate: tema geologică, a elementelor telurice; evocarea molecularului sau a spatelui decorului, prin dezvăluirea structurilor materiei; reprezentarea

minuțioasă a realismului cotidian; disocierea cadrelor universale și categoriilor gândirii, conducând la evocarea unui nou univers, de multe ori halucinant; reprezentarea biologicului elementar și visceralului și, ajungând la putrefacție și scatologic; obsesia subiacentă erotismului și spaimei; această varietate a temelor este exprimată în câteva simboluri cuprinzătoare reprezentând comunicarea proprie lui Salvador Dali.

Forme care se pulverizează în sfere, cercuri, cornuri de abundență, învălmășeală de siluete animate și frânturi ale unui corp uman, corpuri în putrefacție din care se ridică roiuri de muște, personaje cu membrele alungite nefiresc, monstruos, lăcuste imense, cârje sinistre, obiecte cu funcțiuni neînțelese, vârtejuri de ființe microscopice, ceasuri care se preling lipicioase, geologii stranii care se contopesc cu forme umane, spații goale populate de câteva ființe unele în flăcări altele cu atribute de insecte etc. Intrăm astfel, într-o zonă de violențe interioare și emancipare a minții de toate comandamentele lumii exterioare, aflate la nivelul de mărime omenească pentru a rătăci într-un univers, de obârșie esențial delirantă.

*

Relațiile dintre expresionism, suprarealism (Salvador Dali), pictura metafizică și halucinații poate fi extinsă la relația dintre normal și patologic în artă, problemă complexă în câmpul căreia au fost implicați pe lângă critici de artă, istorici, esteticieni, filosofi, psihologi și psihiatri. Noi, prin exemplele date aici am schițat doar unele aspecte ale relației dintre halucinații și imaginile plastice în sens creativ în cazul unor mari pictori știindu-se că îndeobște, boala mentală, prin evoluția sa „în jos" duce către regresiune, așa cum dovedește arta psihopatologică (Enăchescu 1977). Vom reveni cu unele aspecte în cap. 2.11.

2.8. FOTOGRAFIA ȘI PICTURA

Fotografia ca imagine mecanică / chimică sau digitală este un univers complex, fascinant care se intersectează cu pictura, știința, politica, istoria, moda, presa etc. Deși în repetate rânduri a fost prezisă dispariția fotografiei, în special după apariția televiziunii mai apoi după

apariția imaginilor video, ea continuă să însoțească omul în diversele sale activități, deplasări, aventuri, într-o versiune din ce în ce mai automatizată și dând naștere unei practici din ce în ce mai spontane.

Ca artă (după unii a 8-a) fotografia este dominată de două genuri: reportajul (fotografia documentară) și portretul. Victor Burgin susține că ridicarea la statutul de artă a artei fotografice este legată de credința sacrosantă în prioritatea metafizică a imaginilor în fața cuvintelor, credința că o imagine reflectă direct realitatea pe care cuvintele nu pot decât să o comunice într-o manieră șubredă, care nu prezintă încredere (în Steven Connor 1999). Greu se mai poate face o delimitare între lumea artei și cea a comandei, adică lumea exprimării personale care moștenește unele tradiții legate de istoria picturii și lumea artei decorative: publicitate, modă, ilustrație (Bauret G. 1992). Fotografiile sunt peste tot prezente: în albume, ziare, cărți, vitrine, pancarte, pe pereți, cutii de ambalaje, cutii de conserve, afișe etc. Pentru cei mai mulți dintre oameni fotografiile reprezintă stări de lucruri care ne vin din lumea reală și sunt înfățișate / reținute pe suprafețe; ele reprezintă însuși lumea. Deși fotografia a devenit direct prelucrabilă și memorată de către tehnologia electromagnetică (computerizată) ea este încă în mare parte o foaie volantă, arhaic lipită de hârtie sau alt material, amintind de legarea de perete a vechilor imagini (ca pictura din peșteri, sau ca frescele din biserici). Fotografia ca imagine tehnică nu a apărut dintr-o dată. Ea are ca precursori umbra, camera obscură, camera lucidă și ca soră mai veche, pictura. În complexa și celebra cercetare privind redescoperirea tehnicii pierdute a vechilor maeștri (pictori), David Hockney (2001) pe baza cercetării unor picturi din diferite perioade (1400-2000), a unor izvoare scrise precum și a unor experimente personale (cu oglinda concavă, camera obscură) susține că imaginile (picturile) au fost realizate prin două modalități:

- imagini realizate cu ajutorul lentilelor si oglinzilor (deci cu ajutorul unor mijloace optice);
- imagini realizate doar cu ajutorul ochilor și a mâinii (eyeballing).

Cu alte cuvinte artiștii, creatorii de imagini au apelat când la mijloace optice (camera obscură, camera lucidă) plus mână și ochi, fie numai la ochi și mână (pictorul privește modelul și desenează, mutând

mereu ochii de pe obiect / model pe hârtie și invers), cele două modalități mergând împreună fie în paralel, fie intersectându-se, fie îndepărtându-se una de alta, fie interferându-se amestecându-se. Totul este așa de combinat din punct de vedere istoric încât avem tendința să considerăm pictura și fotografia ca participând împreună la același elan creator, la aceeași căutare de ordin vizual (Bauret G. 1992). Revenind la cercetările lui Hockney și la schema schițată de el (vezi fig.6) rezultă că timp de patru secole metoda eyeballing a urmat îndeaproape metoda bazată pe lentile (lentile plus oglindă), toți artiștii încercând în diverse grade și cu diverse rezultate să redea efectul naturalistic, asemănarea imaginilor cu realitatea bazate pe lentile / oglinzi (camera obscură, camera lucidă), remarcându-se în anumite momente (Leonardo, Rafael, Michelangelo, Caravagio Rembrandt etc.). Apoi vine invenția ce fixează imaginea optică pe un suport cu ajutorul unor substanțe chimice – fotografia. Nu mai era nevoie de mâna artiștilor; acum pictura avangardistă (începând cu impresioniștii) caută să se distingă de imaginea obținută cu ajutorul lentilelor. Așa se naște arta modernă, pictorii privind și în afara Europei, spre Orientul îndepărtat descoperind moduri alternative de a vedea. Dar, potrivit lui Hockney, lentilele, prin fotografie rămân dominante, devenind în final film și televiziune. Distanța dintre cele două modalități (lentile și eyeballing) se lărgește, cubismul fiind primul stil ce sugerează o nouă paradigmă de reprezentare a lumii, departe de realismul / naturalismul lentilelor. În jurul anilor 1930, filmele sunt peste tot cu imaginile în mișcare care par și mai reale, naturale; este de altfel perioada când arta modernă suferă atacurile cele mai dure (în special din partea lui Hitter, Stalin și Mao, toți cerând imagini naturaliste bazate pe lentile și folosindu-le pentru a-și consolida puterea). Apoi vine era computerului care manipulează imaginea (prelucrând-o, modificând-o, spiritualizând-o) care devine numerică, apropiindu-se, după Hockney, de desen și pictură încă o dată.

Camera obscură, camera lucidă, inventată de opticianul, fizicianul, chimistul, psihologul William Hyde Wollaston și patentată în decembrie 1806, este un instrument optic (elementul central este o prismă cu două suprafețe reflectorizate la 135° care-i permite desenatorului să proiecteze imaginea modelului pe suprafața de desen și

să vadă creionul cu care marchează principalele repere formice ale imaginii reflectate (David H.2001). Camera lucidă, ca și aparatul fotografic, oferea pictorilor posibilitatea de a reține și, mai ales de a surprinde detalii care-i puteau scăpa ochiului. Mari personalități ale artei sau slujit de ele, într-un fel sau altul, de-a lungul timpului (vezi schema lui Hockney). Dürer, Leonardo da Vinci s-au folosit de variante ale camerei obscure; Michelangelo rămâne la eyeballing. Camera obscură împreună cu oglinzi și lentile (Fig. 6) se folosește tot mai mult, culminând la Caravagio când brusc se răspândește naturalismul. Apoi, prin invenția fotografiei (1839) apare o anumită derută în rândul artiștilor, unii folosindu-se de noua descoperire alții văzând în ea o amenințare pentru pictură. Astfel Degas mânuia cu pasiune aparatul fotografic. Cezanne, în elaborarea tabloului „Le cinque baigneuses", a făcut, pe lângă numeroase schițe, și o serie de fotografii în micul port L'Estaque de lângă Marsilia (Catinca M. 1986). Este celebră fotografia făcută de Monet, probabil prin 1893: lac cu nuferi; umbra chipului său apare pe undele lacului – autoportretul integrat în fotografia lacului cu nuferi. Această fotografie (probabil prima în care apare umbra celui care fotografiază plutind pe apă) ca de altfel și seria de „Nuferi", un fel de peisaje cu apă care sunt adevărate experimente vizual-plastice apelând la manualitate dar și la aparatul de fotografiat. Aceste imagini / peisaje nu au nici orizont, nici cer; ele nu sunt peisaje în adevăratul sens al cuvântului. Suprafața picturii se confundă cu suprafața apei; iar exteriorul (copac, cer, om) nu este prezent în imagine decât în măsura în care este absorbit de efectul oglinzii. Observatorul, privitorul lucrării nu se află în fața peisajului, ci se apleacă peste oglinda apei, transformată astfel în „pictură". De altfel și critica vremii remarca ciudățenia acestor lucrări: „Nuferii sunt așa cum indică pictorul, chiar peisaje cu apă; dar acea apă conține cerul... această oglindă conține cerul, norii, copacii, toată verdeața și tremurul frunzelor. Totul se reflectă in ea, se rezumă în ea, se dizolvă în ea" (Sarradi E., în Journal des Debats, citat de Stoichiță V. E. 2000). În fotografia cu nuferii Monet își înscrie propria umbră pe suprafața reprezentării sub aspectul figurativ și paradoxal al unui dublu simbol: simbol al prezenței / simbol al evanescenței. Umbra lui Monet vestește primatul modern al *privirii*

asupra *mâinii* (ajutat de aparatul fotografic). Paradigma narcisistă a mimesului occidental este înlocuită cu elogiul oriental al evanescenței umbrei. Monet contemplă oglinda apei (cu nuferi, cer, copaci oglindiți, umbra proprie) pentru a urmării „visul său de formă și culoare aproape până la anihilarea propriei sale individualități în eterna nirvana a lucrurilor pe cât de schimbătoare pe atât de imuabile” (Stoichiță V. E. 2000). Are loc, în cazul lui Monet, un fel de fuziune între imaginea umbră, imaginea oglindire, imaginea retiniană și imaginea fotografică. Intuitiv și experimental artistul tinde să construiască imagini plastice prin contopirea datelor de mai multe tipuri de imagini, descoperind un element structural transferabil – pixelii de culoare, saturație, strălucire, ceea ce prefigurează pictura abstractă și fotografia (imaginea) digitală. Această descompunere nirvanică a conținuturilor obiectuale l-a frapat pe Kandinsky în fața uneia dintre „căpițele de fân” ale lui Monet. „Că era vorba despre o căpiță de fân, am aflat din catalog – scrie Kandinsky. Eu singur nu am putut-o recunoaște. Această nerecunoaștere îmi era penibilă. În afară de aceasta eram de părere că pictura nu are dreptul să picteze atât de neclar. Într-un fel nelămurit, simțeam că din acel tablou lipsește obiectul. Și mi-am dat seama cu uimire și deconcertare că tabloul nu numai că e convingător, dar că se întipărește în memorie cu stăruință și îmi apare în fața ochilor mereu, pe neașteptate și cu toate detaliile. Toate acestea mi se păreau atunci nelămurite și nu eram în stare să trag nici cele mai simple concluzii dintr-o asemenea întâmplare. Asupra unui lucru însă eram complet edificat, asupra uriașei puteri a paletei, pe care nu o cunoscusem până atunci și care întrecea toate visurile mele” (Rewald, I. 1974). Putem spune că într-un fel Kandinsky avea terenul pregătit pentru descoperirea / invenția artei abstracte, a imaginii abstracte.

Revenind la aparatul fotografic, la mica cameră obscură de obținut imagini este semnificativ faptul că deși acesta a fost gândit pentru artă (Nicephore Niepce căuta un procedeu de reproducere a desenelor, fără intervenția mâinii) el este însă o creație a științei (opticii și chimiei). Fotografia, această scriere de lumină, avea să se interfereze și cu arta devenind ea însăți artistică dar și cu știința, devenind un important instrument de cercetare științifică (e suficient să ne gândim la

fotografiile aeriene, astronomice la cele realizate în cosmos de sondele spațiale, la fotografiile în infraroșu, la microfotografii la radiografii, sonografii, la cele cu rezonanță magnetică etc). Încă prin 1859, Baudelaire (1971), într-un articol celebru, îi prezicea fotografiei o carieră strălucită în slujba științei dar îi contesta valoarea artistică și penetrarea ei în artă. Istoria a confirmat prima previziune a marelui poet dar a infirmat-o pe a doua.

Fotografia sub diversele ei modalități tehnice a fost folosită, exploatată, perfecționată atât în domeniul cercetării științifice (etnologie, biologie, medicină, geografie, geologie, astronomie, astrofizică etc.) cât și în domeniul artistic (fotografia artistică, cinematografia, televiziunea, arta modernă, grafica publicitară etc.). In acest context al relațiilor fotografiei cu arta (pictura) merită să menționăm alte două poziții a doi pictori celebri – Delacroix și Ingres. Delacroix n-a fost speriat de concurența fotografiei și de dispariția picturii (el bazându-se în crearea imaginii pe imaginație și pe eyebelling), ba mai mult credea că imaginile obținute cu ajutorul noului procedeu, pot fi folosite la verificarea desenelor. În schimb, Ingres (care se pare că folosea camera lucidă în realizarea portretelor) participând pe 19 august1839 la ședința solemnă la Academia de Științe a Franței unde au fost prezentate mai multe dagherotipuri (fotografii realizate de Daguerre) ar fi șoptit, la sfârșit, unui prieten „foarte frumos, dar să nu mai spunem la nimeni", imaginându-și o amenințare iminentă a picturii din partea fotografiei (Catinca M. 1986). Probabil dezinteresul pentru redarea exactă, naturalistă a artistului a fost întărit și de apariția în perioada 1839 -1870 și consolidarea pe parcurs a personajului necunoscut până atunci: fotograful cel care face imagini folosindu-se de lentile, aparate și substanțe chimice și care s-a arătat gata să-și asume anumite sarcini care le reveniseră până de curând doar pictorilor. Fotograful pune stăpânire pe portret, ba mai mult, tot ce aparține realității sensibile devine obiectul curiozității sale și el se străduie s-o fixeze în imagini și s-o multiplice. Fotografia se consacră explorării lumii exterioare fiind în măsură să o reproducă, dând dovadă de o obiectivitate pe care pictura n-a atins-o nicicând. Și totuși arta plastică a fost influențată de fotografie chiar și după explozia noii tehnici de a fixa imagini dacă ne

gândim la hiperrealism care e un fel de fuziune între imaginea obiectivă (fotografică) şi imaginea vizuală perceptivă.

Fotografia mai aduce ceva inedit în câmpul imaginii create de om, instantaneul, clipa. Fotografia este o urmă a ceea ce nu se va putea repeta în esenţă niciodată (Barthes R. 1980). Timpul îşi vede de mersul lui, lăsând asupra oamenilor şi lucrurilor, urmele trecerii sale încetul cu încetul. Fotografia se prezintă omului ca un mijloc excepţional, deşi cu siguranţă derizoriu, de a rezista trecerii timpului, un mijloc, cu atât mai derizoriu de rezistenţă în faţa dispariţiei, a morţii (vocaţia cinematografică este aproape aceeaşi cu deosebirea că pune mai mult în valoare o acţiune decât o existenţă). Deja la sfârşitul secolului al XIX-lea se poate fotografia orice căci sensibilitatea filmelor se va îmbunătăţii deoarece timpul de expunere e redus în mod progresiv la o miime de secundă, de unde şi numele de „instantaneu" folosit mult timp pentru fotografie. Aria fotografiei se diversifică în particular datorită noilor materiale optice, ce permit din punct de vedere vizual, mărirea distanţei, sau, din contră, apropierea de subiect fără a se deplasa (datorită obiectivelor cu distanţe focale diferite şi a teleobiectivelor). *Unghiul larg şi panoramica aduc modificări imaginii asupra lumii în comparaţie cu câmpul tradiţional al ochiului uman.* De asemeni în domeniu măririi şi micşorării fotografia îşi va aduce contribuţia la dezvoltarea şi comunicarea cunoaşterii ştiinţifice (vezi de exemplu imageria medicală). Subliniem de asemeni valoarea de *document* a fotografiei, indiferent că imaginea este argintată sau digitală. În acest sens este suficient să amintim fotoreporterii de război care au surprins scene din războiul Crimeii (1855), războiul de secesiune din S. U. A., războiul de independenţă din 1877 etc. (Carol Popp Szathmary născut la Cluj, pictor şi fotograf este se pare printre pionierii fotoreporterilor de război, participând la războiul Crimeii şi mai apoi la cel din 1877). De asemeni fotografia a fost un instrument din marile expediţii geografice, etnologice începând cu a doua jumătate a secolului al XIX-lea, căci oamenii de ştiinţă au văzut în fotografie imediat un document sigur, detaşat de orice emoţie. Fotografia reţine imagini – document înfăţişând vestigii arheologice, peisaje din cele mai inaccesibile zone terestre, omul şi practicile sale sociale şi culturale în cadrul diferitelor comunităţi, monumentele cele

mai importante, străzile cu oameni obişnuiţi, evenimentele (strada fiind ca o scenă de teatru care îl va fascina mereu pe spectatorul – fotograf şi pe care se joacă zi şi noapte tot felul de scenarii, triste sau vesele).

Istoria fotografiei este aceea a unei arte care s-a constituit din genurile moştenite de la pictură: natura moartă, nud, portret, peisaj. Fotografia străzii cu teatrul său este un întreg creat din piesele sus amintite. Se pare că folosirea orizontală a cadrului aparatului (în special de format 24 / 36) permite operarea cu multă uşurinţă a unui decupaj al acestei realităţi care este strada (Bauret G. 1992). Astfel că în istoria fotografiei strada devine repede un spaţiu privilegiat care se pretează compoziţiilor celor mai diverse, ca şi când viaţa modernă, aşa cum se manifestă ea în oraş, nu şi-ar fi găsit până acum o transpunere potrivită în pictură. E adevărat că pictorii impresionişti au încercat să traducă atmosfera urbană, dar fotograful, prinzând momentul şi jucând pe mobilitatea sa şi a aparatului nu percepe doar o formă sau un edificiu; el reţine în acelaşi timp o situaţie, o întâlnire între personaje prin ceea ce aceasta are trecător şi arată ceea ce ochiului neantrenat îi scapă când merge pe stradă. Unii fotografi sunt interesaţi mai ales de mişcarea subiectelor umane şi de semnificaţia raporturilor lor, alţii se consacră simplei compoziţii a imaginilor pornind de la liniile, formele şi materialele arhitecturale, de la urbanism, în ceea ce acesta are mai structurat sau dimpotrivă mai anarhic. Vorbind despre relaţiile fotografiei cu ştiinţa sau arta, nu trebuie să uităm că primii fotografi au fost cercetători înainte de a fi artişti. Primii fotografi încearcă înainte de toate să perfecţioneze o tehnică şi progresul în acest domeniu are ca scop aprofundarea cunoaşterii unui subiect: fotografia este strâns legată de observaţie, iar observaţia este una dintre bazele demersului ştiinţific. Să ne amintim de cercetarea mişcării omului şi calului de la sfârşitul secolului al XIX-lea realizată prin descompunerea mişcării acestora graţie secvenţelor de imagini foarte apropiate în timp. Aşa a fost lămurită printre altele enigma galopului calului, datorită inventării de către Marey a puştii fotografice (1882) care permitea fixarea detaliilor pe care ochiul nu ajunsese să le vadă până atunci. Apoi pe măsură ce se perfecţionează aparatul de fotografiat (scurtarea extremă a timpului de expunere şi utilizarea blitzului ultrarapid, ambele elemente fiind perfect

simultane) ni se dezvăluie realități vizuale fascinante, poetice chiar, până atunci pentru noi invizibile (imaginea picăturii de lapte în contact cu suprafața acestui lichid, evoluția fantastică a păsărilor în zbor, mișcări ultrarapide a unor ființe sau fenomene etc.). Dacă mecanica opturării și chimia suprafețelor sensibile reduce considerabil timpul de expunere, fotografii dispun în domeniul opticii de noi mijloace care le permit cercetarea / explorarea infinitului mare ca și a infinitului mic, ceea ce înseamnă contribuții importante în astronomie, fizică, biologie, microbiologie, medicină etc. dar și extinderea fără limite a biosferei umane și descoperirea deci a noi aspecte vizual –plastice la care nu avem acces decât subliminal. Miniaturizarea tehnicii fotografice permite de mulți ani explorarea fotografică a interiorului corpului uman viu, relevând pentru nespecialiști forme abstracte, uneori fantastice, halucinante (adevărate cataclisme digestive, furtuni respiratorii, peisaje microbiologice uimitoare). În ce măsură aceste experiențe, cercetări, explorări cu caracter științific în esență dar indiscutabil și cu virtuți artistice au influențat artele plastice, literatura etc.? Cu siguranță descompunerea mișcării într-o succesiune de instantanee a influențat futurismul curent artistic care a fost atras, fascinat de mișcare, viteză, mașini; fotografiile aeriene (luate din zborul avionului de la diferite înălțimi) i-a relevat pictorului futurist noi aspecte și viziuni asupra realității terestre. Lărgind considerabil „peisajul lumii" mari și mici, descoperind noi aspecte la care nu aveam acces vizibil înainte, făcând vizibile aspecte ultrarapide, infinit de mici sau sufocant de mari, fotografia, cu caracterul ei uneori suprarealist sau hiperrealist, alteori fantastic, ireal a influențat cu siguranță tendințele artiștilor spre suprarealism, abstracționism informal, geometric, liric, gestual, hiperrealism, expresionism abstract etc. din zbuciumatul secol XX abia încheiat. Cu siguranță, prin faptul că se pretează la manipulări, montaje, trucaje, dând naștere la imagini și mai tulburătoare, care ar putea foarte bine aminti de cele din vise fotografia a stârnit un viu interes și din partea suprarealiștilor. Fotograful și artistul Man Ray a lăsat imagini despre care am putea spune că sunt cu totul fabricate (razogramele). De altfel diferențele, schimburile, influențele reciproce dintre fotografie și pictură sunt mereu prezente într-o pulsație imprevizibilă (Hockney a

reuşit în mare parte s-o facă vizibilă după cum am văzut). Astfel la sfârşitul secolului al XIX-lea s-a remarcat maniera pictorialistă în fotografie, apoi în primele decenii ale secolului XX pictura a preluat de la fotografie descompunerea mişcării, montajul, trucajul; în anii '80 ai secolului abia încheiat acelaşi David Hockney, pictor, desenator, fotograf, a întreprins cercetări pe imaginea fotografică multiplă inventând un fel de puzzle care amestecă mai multe perspective, ceva asemănător cubismului analitic (Bauret G. 1992). Andy Warhal a practicat fotografia pentru a o deturna apoi tehnic şi plastic spre pictură; pentru el fotografia nu era decât un pretext. Sunt de asemeni semnificative relaţiile fotografiei cu instalaţiile şi acţiunile (performance) ca activităţi / manifestări, direcţii artistice: fotografia este o mărturie a acestor acţiuni împreună cu imaginea video, esenţialul fiind mai ales ideea de a păstra o urmă pentru posteritate din ceva perisabil sau efemer, ce nu se produce din nou niciodată. Tot în acest context, de exemplu, Christian Boltannski se prezintă drept un pictor care utilizează fotografia. Este interesant dacă punem problema în termenii relaţiei tehnoştiinţă – artă, cum o imagine mecanică / chimică îi relevează omului aspecte pe care nu le seizează altfel şi pe care artistul le exploatează în construirea imaginilor sale (extinderea instrumentelor, mijloacelor cognitive în afara creierului uman, fenomen remarcat de cognitivişti se manifestă şi în domeniul artistic).Fotografia m-a pasionat toată viaţa, mărturiseşte Hans Hartung; „am mania să fotografiez totul, pentru că fotografia este cea de-a doua memorie a mea. In copilărie tata mă lua cu el în camera lui obscură, care, pe vremea aceea, era luminată de acea lampă roşie graţie căreia se putea urmării -- şi era lucrul cel mai pasionant -- developarea negativelor. „Mai târziu", povesteşte artistul, „totul pentru mine avea un interes fotografic: o fisură într-un zid, norii, orice" (Hans Hartung).

Introducerea fotografiei în laboratoare a dezvăluit ştiinţei, dar nu numai ei, taine şi frumuseţi ascunse vederi. Structurile ascunse în cel mai amorf cristal apăreau asemenea unor vibrante arhitecturi gotice; într-un strop de apă de mlaştină se deschidea un peisaj hieratic, animat de stranii vietăţi. Prin intermediul fotografiei s-a demonstrat mai convingător decât în zeci de pagini de tratate că imaginaţia naturii este

infinită, uneori părând mai surprinzătoare decât cea umană (vezi Caillois R. 1974). Oare întâmplător întâlnim similitudini izbitoare între structurile artistice abstracte (lirice, geometrice, informale, expresioniste etc) şi anumite structuri naturale? Sunt binecunoscute transcodările lui Ţuculescu din microbiologie în pictură (aşa zişii licurici plastici – virguliţele, semnele x, punctele, ochii etc) nu numai cele din scoarţele olteneşti. Lumea subacvatică, lumea cosmică, microstructurile viului fotografiate în interior, toate pulsând de viaţă, de forme şi culori uimitoare ne dezvăluie prin intermediul imaginilor faptul că „universul nu este doar mai bizar decât îl gândim noi ci este şi mai bizar decât îl putem imagina" (Haldane, apud Catinca M. 1896). Fotografia în infraroşu a devenit un preţios instrument de lucru, cu posibilităţi, practic nelimitate, imaginile apărând în culori dictate de radiaţiile termice. Cu aerofotografia în infraroşu se descoperă străvechi cetăţi ascunse sub pământ; pădurile îşi dezvăluie toată gama de esenţe, frunzele reflectând diferit radiaţiile.

Fotografia este în sine o tehnică dar şi un limbaj şi acest limbaj are mai multe forme şi mai multe aplicaţii: de la fotografia ştiinţifică, documentară, jurnalistică, de modă până la cea artistică. Sub numele de fotografie se aliniază tot felul de practici foarte diverse. Fotografia, împreună cu celelalte imagini tehnice (filmul, imaginea video, imaginea sintetizată de calculator, imageria ştiinţifică etc.) a extins, a complexificat videosfera umană împreună cu imaginile tradiţionale (normale) cu care se intersectează mereu influenţându-se reciproc. Ponderea imaginilor tehnice (mecanice, chimice, electronice, digitale etc.) în ambianţa vizuală şi culturală umană este tot mai mare. Omul trăieşte, simte gândeşte tot mai mult în funcţie de imaginile create de el. Toate imaginile tehnice contemporane ne înconjoară pentru a structura magic „realitatea" noastră şi pentru a o schimba într-un scenariu global de imagini (Vilem F. 2003). Trebuie să remarcăm în finalul acestui paragraf, că cea ce frapează la fotografia artistică postmodernă este comprimarea într-un program aparent unitar a două noţiuni contradictorii: pe de o parte, o artă care este profund impersonală, în care mâna artistului intervine practic imperceptibil (în secolul al XIX-a, fotografia era denumită

„heliografie” -- scrierea soarelui) şi, pe de altă parte, o artă care este saturată de prezenţa personalităţii artistului (Steven Connor 1999).

2.8.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ FOTOGRAFIA

1. Colajul fotografic.
O imagine/fotografie clasică sau digitală copiată pe hârtie se rupe artistic în mai multe fragmente (3-5-7). Cu aceste fragmente şi cu alte mijloace (culoare, tuş, creion, pastă de lipit etc.) se construieşte o altă imagine pe un suport alb, negru, gri sau colorat. Apoi se poate intervenii cu diferite pensulaţii între/peste fragmentele din fotografia ruptă cu mâinile (decupare caldă).
2. Colajul fotografic.
Se combină două, trei, patru sau mai multe fotografii sau fragmente din acestea obţinându-se o nouă fotografie în care putem asocia obiecte, elemente care în realitate nu stau împreună (un elefant stă pe o păpădie, din ţeava unei puşti iese o căprioară etc.).
3. Orice fotografie digitală poate fi prelucrată, modificată, reelaborată pe computer.
4. O fotografie care poate reprezenta orice (roci, plante, flori, obiecte, animale, oameni cunoscuţi sau necunoscuţi, fragmente ale acestora) poate constitui un punct de plecare în realizarea unei imagini plastice. Fotografia poate fi transpusă în diferite tehnici: creion, acuarelă, tempera, ulei, pastel etc. Fotografia poate fi interpretată schimbând anumite detalii, părţi, culori, dimensiuni etc.

2.9. IMAGINEA FILMICĂ

Imaginea filmică (cinematografică) este complexă ea având coagulate în fiinţa ei elemente vizuale (mişcare, lumină, culoare, textură, spaţialitate) elemente sonore (vocile actorilor, zgomote, muzică) şi elemente narative. Cinematograful este un mijloc de exprimare artistică,

adică de descriere *a mișcării, a luminii, a sunetelor* dar și *a tăcerilor*, totul brodat pe o anumită liniaritate narativă. De fapt filmul este construit dintr-o succesiune de imagini „lipite” unele de altele, (în fapt o mulțime de fotograme) discontinuitatea fiind una din caracteristicile acestei arte care s-a născut dintr-o imagine tehnică (datorită inventării puștii fotografice).

Filmul ne-a îmbogățit nu numai cunoștințele, dar și experiența de viață, dându-ne posibilitatea să vedem mișcări care altfel ar fi prea rapide sau prea încete pentru puterea noastră de a le percepe. Dacă ritmul de filmare este mai lent decât cel de proiectare (dacă se filmează de exemplu numai câte un cadru pe oră sau pe zi), acțiunea redată pe ecran se accelerează și putem efectiv vedea ceea ce altfel am putea doar reconstitui mental (creșterea ierbii, a unui copac etc.). Dacă în schimb filmarea se face cu viteză mare, la proiectare putem vedea cum un glonț străbate încet un panou de lemn. Filmarea cadru cu cadru ne-a dezvăluit că orice comportament organic se distinge prin gesturi expresive, semnificative, pe care înainte le consideram un atribut al omului și animalelor (Arnheim 1979). Activitatea unei plante agățătoare nu este o simplă deplasare în spațiu. vedem tulpinile căutând în jur, șovăind, întinzându-se și, în sfârșit, agățându-se de un obiect convenabil (asemeni unui alpinist) cu exact felul de mișcări care trădează neliniștea, dorința și satisfacția împlinirii (Arnheim 1979).

A vorbi despre film, despre complexa imagine filmică (a unui fragment de film) înseamnă a transcoda ceea ce ține de vizual (descrierea obiectelor filmate – personaje, decoruri, peisaje, animale etc – a culorilor, a mișcărilor – personajelor, camerei de filmat, a luminii, cadrajului și a planurilor), de filmic (montajul imaginilor), de sonor (muzică, zgomote, accente, calitatea și tonalitatea vocilor). Cinematograful, cum era de așteptat, a asimilat substanța altor mijloace de exprimare anterioare lui, ca de exemplu literatura, arta grafică (benzile desenate), spectacolele pe scenă etc. La începuturile sale cinematograful a fost asociat în Statele Unite cu circul, cabaretul, vodevilul, cu alte show – uri; în Franța cu „café concert-ul”, în Marea Britanie cu lanterna magică iar în țările mediteraneene cu teatrul de umbre; în Japonia cu kabuki sau cu shimpa (Leutrat I.L. 1992). Georges

Melies, regizorul care produce primele filme de ficțiune în care aplică o serie de trucaje ingenioase (asta se întâmpla prin anii 1896) era de fapt prestidigitator și conducea un teatru specializat în numere de iluzionism și prestidigitație.

Cinematograful s-a intersectat de-a lungul timpului cu diverse arte, cu diverse tendințe. De exemplu „Cabinetul doctorului Caligari" film de Robert Wienne din 1919, nu se inspiră atât din literatură ci mai cu seamă din pictură (expresionism), el părând a fi mai degrabă filmul scenografilor și machiorilor (Rusan R. 1984). La începuturile sale spațiul filmic era structurat pe conceperea ecranului ca o scenă de teatru sau music-hall, camera fiind reglată din punctul de vedere al publicului în raport cu ecranul. Deci cinematograful așa zis primitiv, se baza pe experiența vizuală a spectatorului din sala de teatru. Primele filme erau realizate într-un singur plan (o vedere cum se spunea la începuturile secolului XX). Discontinuitatea sau mai exact non-continuitatea cinematografului primitiv erau date de:

- *non-omogenitatea*: filmele erau construite din tablouri, separate prim mari elipse narative pe care intertitlurile abia reușeau să le umple ele nefiind neapărat un liant narativ logic foarte strâns cu imaginile, decorurile naturale și pânzele pictate care se succedau oarecum neglijent, greșelile de legătură între două imagini (falsele - racorduri) fiind abundente;
- *non-închiderea*: copiile erau vândute și nu închiriate, utilizatorii puteau schimba locul unor secvențe sau planuri, tăia bucăți dintr-un film, ele devenind astfel structuri deschise;
- *non-linearitatea*: se observă numeroase exemple de salturi în timp de la o scenă la alta sau de la un plan la altul pe peliculele începuturilor (ceea ce în cinematograful clasic ar fi considerat un fals racord temporal).

Începând de prin anii 1915, sub influența „marilor forme romanești" ale secolului al XIX-lea, și datorită spiritului creator a lui Griffith precum și raționalizării producției de filme în marile studiouri de la Hollywood, imaginea filmică, ca modalitate de expresie va deveni treptat clasică fiind supusă clarității, omogenității, liniarității, coerenței povestirii și impactului dramatic.

Continuitatea narativă a derulării imaginilor filmice, sub influența romanului, va fi elaborată treptat pe baza următoarelor principii:

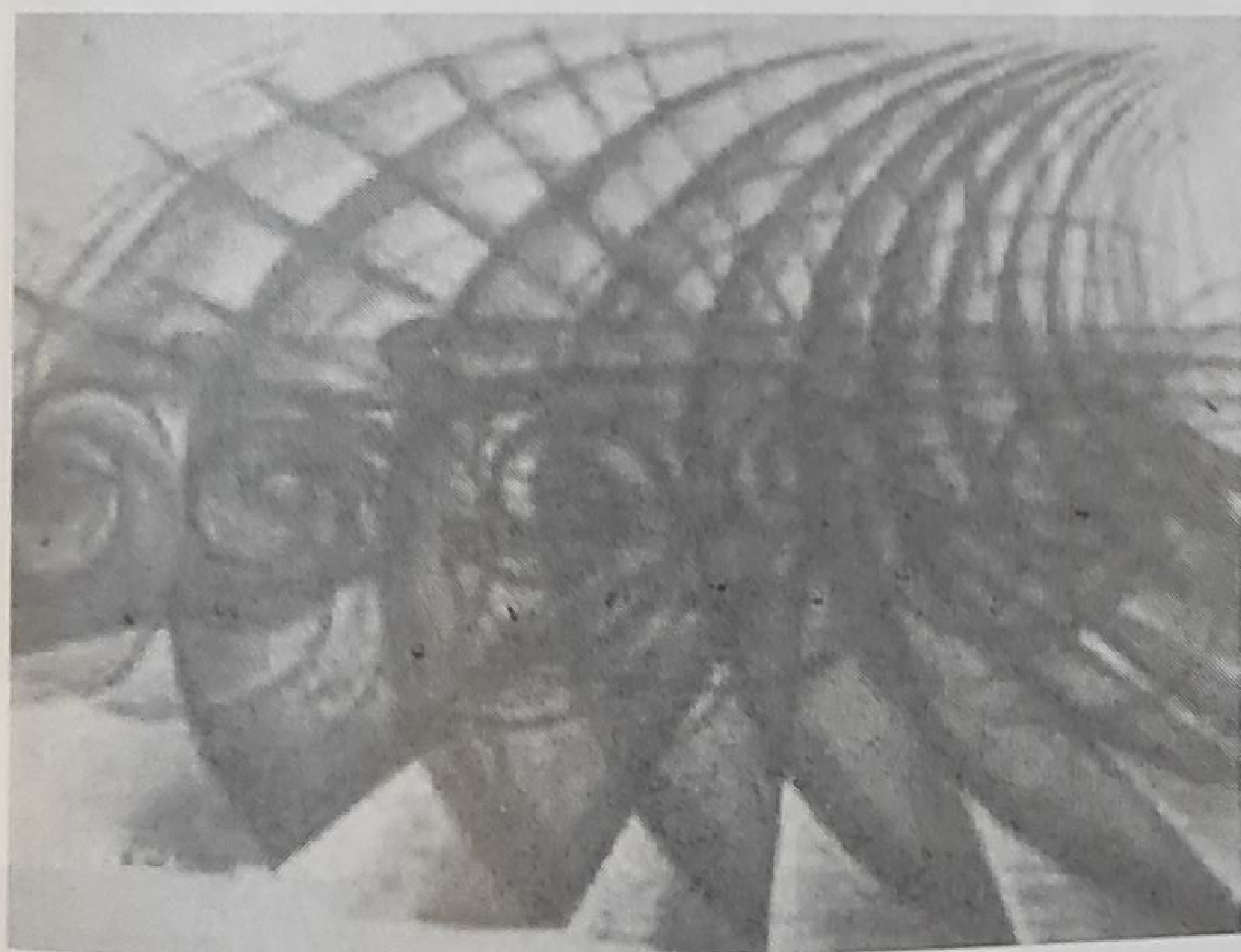
- omogenizarea semnificativului vizual (decoruri, lumini) și a semnificativului narativ (relații, intertitluri / imagini, jocul actorilor, unitatea scenariului, istorie, profil dramatic, tonalitatea ansamblului) și apoi a semnificativului audio vizual, (sincronismul imaginii și a sunetelor – cuvinte, zgomote, muzică);
- linearizare, prin modul de a lega un plan cu cel următor (legătură în mișcare, legătură pe privire, legătură pe sunet; ulterior vocile, off, dialogurile, muzica devin mijloace puternice de linearizare a discursului / imaginii cinematografice, Francis V. 1993).

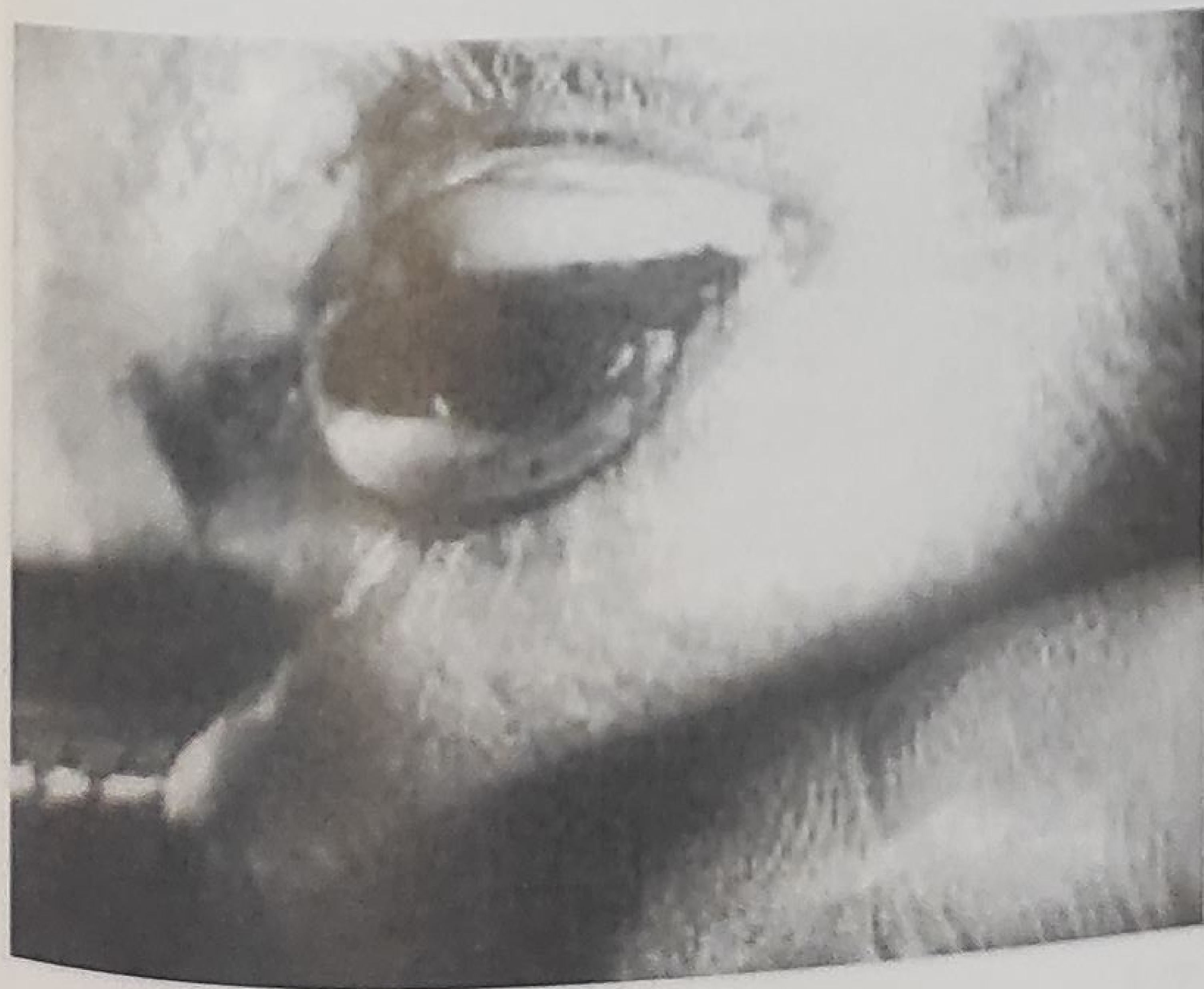
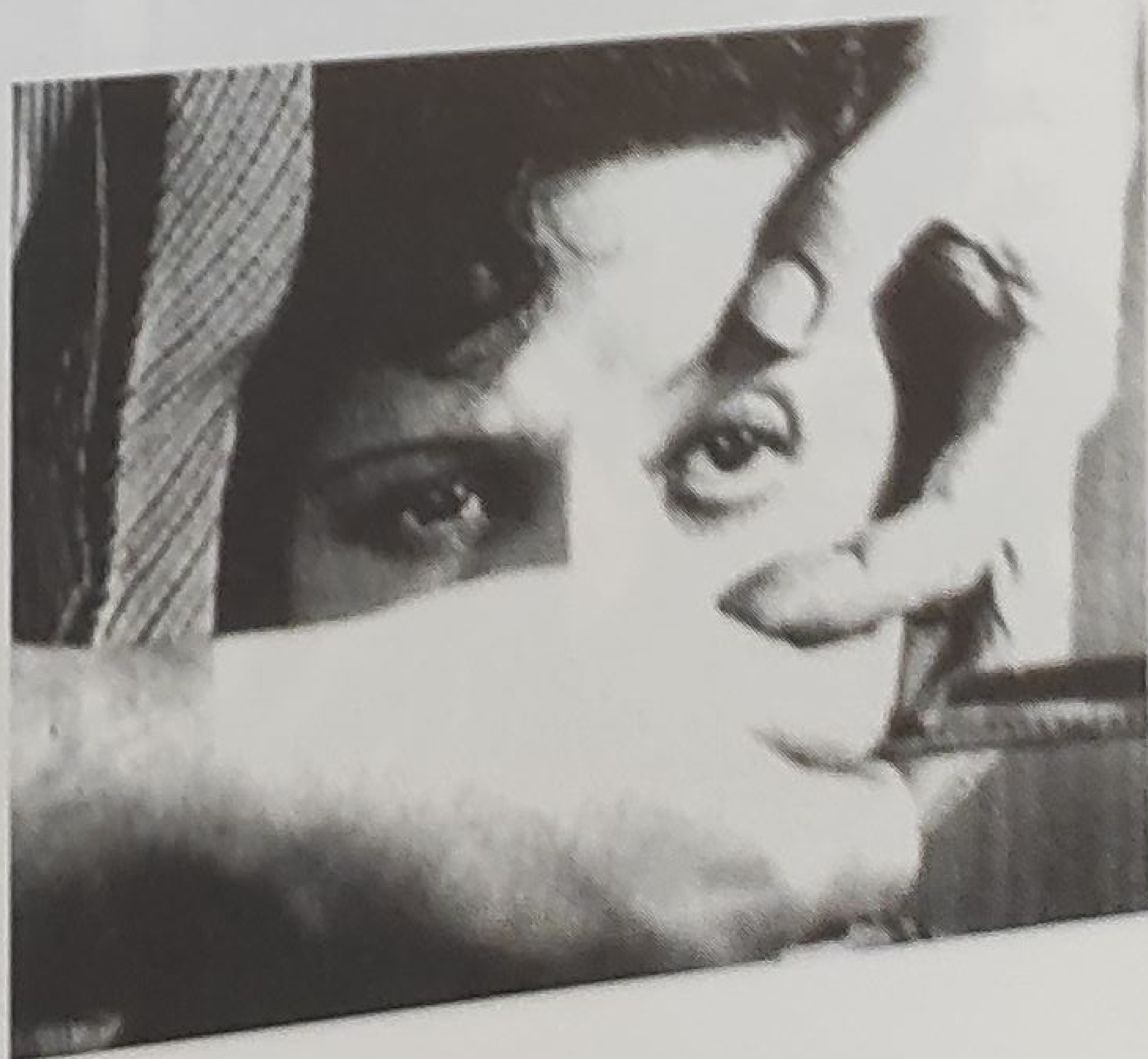
Influența structurală a romanului asupra cinematografului se vede și în mobilitatea, suplețea din ce în ce mai mari ale punctului de vedere: camera nu se mai mulțumește să înregistreze scena din exterior (din locul spectatorului din primele rânduri) ea putând să ocupe locul unui personaj sau al altuia și să facă să alterneze punctele de vedere ale acestora cu cele ale „Marelui Pictor". Tot lui Griffith îi datorăm montajul alternat și tehnica insert-ului, acest prim plan de detaliu, care în dinamica unei scene, dă o informație importantă spectatorului subliniind impactul dramatic al imaginii / acțiune. Din imagine dominant tehnică la început și considerată o nouă metodă de cercetare științifică, imaginea filmică se va transforma treptat. Cronofotografia cum a fost numită posibilitatea de a face vizibilă mișcarea ultrarapidă sau extrem de înceată de către Marey, îl va face pe Albert Londe, însărcinat de Charcot să conducă laboratorul de fotografie medicală de la Salpetriere, să recunoască cinematografului doar calitatea de accelerare sau încetinire care făceau vizibile mișcări ce altminteri scăpau ochiului (Leutrat I.L 1992). Walter Benjamin (apud. Leutrat I.L 1992) face o observație uluitoare scriind că cinematograful „ne deschide experiența inconștientului vizual, așa cum psihanaliza ne descoperă inconștientul instinctiv" (vezi și Vasile Dem Zamfirescu 1998, 2001, Opre A. 2002).

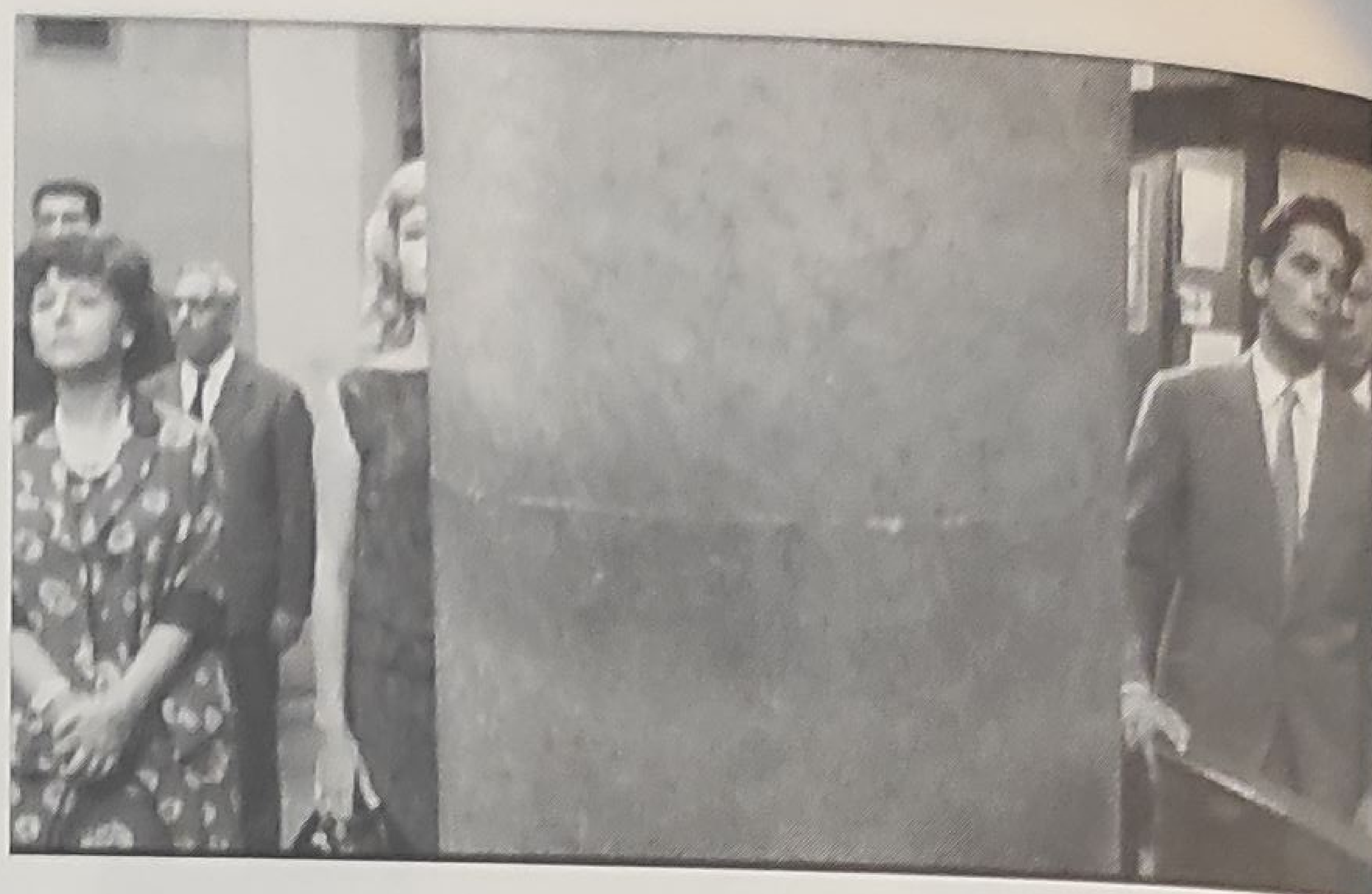
Filmul, ceea ce am putea numi succesiune rapidă de fotograme (minimum 24 pe secundă), se transformă treptat sub influența când a




Fotografie, film, pictură

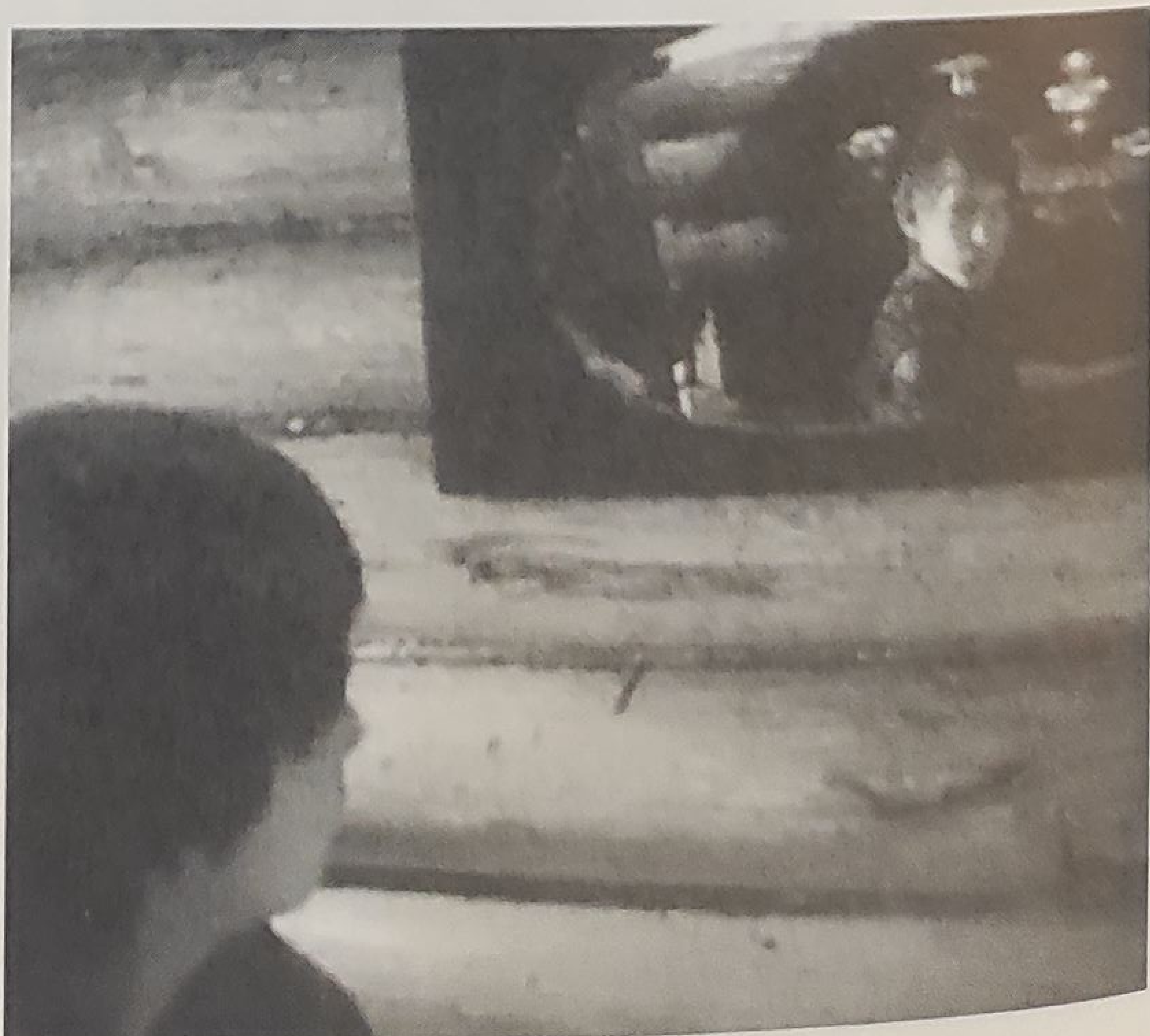


Fotografie, film, pictură



picturii, când a teatrului dar mai ales a structurii romanului secolului al XIX devenind treptat o nouă formă de expresie, poate cea mai complexă (a 7-a artă) unde se înlănțuie mișcare, obiecte, culoare, lumină, atmosferă, voci, zgomote, muzică toate brodând o narațiune. În structurarea filmului clasic vor domina *scena* (durata proiecției) și *secvența* (ansamblul de planuri, prezentând o puternică unitate narativă) separate / legate prin fisurile de demarcație nete (fundalul negru, fundalul înlănțuit). Din punct de vedere formal, filmul este o succesiune de tranșe de timp și de tranșe de spațiu aspect determinat de *imaginea mișcării* care se desfășoară în timp real (modificabile prin viteza mișcării și montaj), în spații diferite (modificabile și ele prin mișcarea camerei, montaj etc.). De aceea, în practica cotidiană a producției unui film, ultimul stadiu al scenariului este decupajul: operație care constă în a decupa, (tăia) o acțiune / povestire în planuri și în secvențe înaintea turnării. Din această decupare în planuri și secvențe rezultă ceea ce se cheamă relația de continuitate – discontinuitate în derularea imaginii filmice. Continuitatea și discontinuitatea derulării imaginii filmice rezultă din racordarea sau lipsa de racordare spațială și temporală dintre planuri. Racordarea dintre planuri deci efectul de continuitate poate fi realizat la nivelul obiectelor, la nivelul spațiului (racorduri de privire, de direcție, de poziție a obiectelor, fie a personajelor), la nivelul spațiului – timp. Fiind o imagine a mișcării efective nu doar a dinamicii ca în pictură, imaginea filmică încorporează în ființa sa și timpul ca durată, ea desfășurându-se și în timp la fel ca muzica nu doar în spațiu ca pictura sau sculptura. În privința spațiului, treptat creatorii de imagini filmice au înțeles că singurul spațiu al cinematografului este acela al ecranului și că acesta este infinit manipulabil printr-o serie întreagă de spații reale posibile și că dezorientarea spectatorului este unul din instrumentele fundamentale ale cineastului. În acest sens este benefică compararea, asemănarea dintre procedeul descoperit de Eisenstein – o serie de planuri succesive arătând același subiect sub unghiuri diferite – și cubism. În diverse studii de instrumente cu coarde realizate de Juan Gris în jurul anului 1912 se observă un motiv central compus din trei „gros planuri" (Burch N. 1986). Influența reciprocă dintre fotografie, film și pictură este și mai evidentă la Marcel Duchamps, la lucrările sale

din 1911: este vorba despre portretele surorilor sale, o compoziție în care capetele fără trup sunt văzute de două ori, de fiecare dată din același unghi (Grigorescu D. 1972). De altfel însuși Duchamps va mărturisi mai târziu că cinematograful și fotografiile suprapuse îi demonstrează posibilitatea de a combina diferite unghiuri de perspectivă într-un singur tablou (Duchamps M. 1958). Referitor la celebra lucrare „Nud coborând scara", Duchamps elaborase viziunea sa asupra mișcării, pornind de la premisele cubiste, dar mai ales de la o concepție foarte personală a integrării mișcării în pictură, întemeiată în mare măsură pe tehnica cinematografului, pe care artistul o studia, pe atunci, cu foarte mult interes (Lebel R. 1959). Prin anii 1920 – 1923 găsim la Eisenstein în racordarea planurilor o viziune asemănătoare, el arătând același obiect din unghiuri diferite. Succesiunea pe ecran a două planuri arătând două puncte de vedere ale aceluiași „câmp" (subiect) relevă diferențe și similitudini creând un joc de tensiuni care dă naștere „poeziei filmice". Organizarea plastică vizuală din plan în plan poate fi făcută nu doar prin „tăieturi clare" ci și prin „efectul dizolv". Desigur sunt și legături, racorduri între planuri dinamice, jonglând cu schimbări de direcții și de viteze. Cineaștii au și alte mijloace de exprimare pe lângă cele menționate: profunzimea planurilor, unghi și înălțime ale camerei și subiecților, durata planului. În afara acestor parametri ce țin mai ales de decupaj, întâlnim printre mijlocele de expresie filmice și niște parametri fotografici dihotomici – clarul și neclarul, contrastul și tonalitatea, alb-negrul și fotografia color. Exploatarea clarului și neclarului (prin site difuzoare sau prin plăci frecate cu vaselină), montaj accelerat, ralenti-uri, supraimprimări, simple sau multiple, trecere la negativ, jocuri de motive vizuale și alte resurse filmice sunt convocate și exploatate de către „impresioniștii francezi" ai anilor '20, pentru a compune „simfonii vizuale și ritmice" în încercarea de a elibera noua artă de teatru și roman „și a o transforma în „cinematograful pur" sau „muzica ochilor""" (Francis V. Anne G.I.1993).

Influența pictorilor și a arhitecților asupra filmului expresionist german (1907 - 1926) se manifestă prin recurgerea la decoruri ireale sau monumentale și în munca de compoziție a imaginilor filmice: opoziții puternice între umbre și lumini, stilizare, spațiu picturalizat și teatralizat

fără limită. Este un cinematograf al „viziunilor" și „halucinaților" opus radical realismului și verosimilului. Machiajul, costumele și jocul actorilor (elemente teatrale) participă împreună cu celelalte mijloace menționate mai sus, la crearea unui univers artificial, halucinant, tulburător cu mesaje labirintice, creaturi neobișnuite (somnambuli, manechini, roboți, Golem, doctori criminali, dubluri etc.). De altfel filmul negru, de groază va fi marcat peste timp de experiențele expresionismului german.

Demne de semnalat sunt interferențele dintre film și mișcările dadaiste și suprarealiste din anii 1920 – 1930. Astfel în Germania sunt încercări de compoziții vizuale centrate pe forme abstracte în mișcare (Simfonie diagonală, Eggeling 1923) sau pe ritmuri pure (seria Ritmuri, Rihter 1921-1926). Dadaiștii francezi rămân în film figurativi iar mișcarea este exploatată cu resurse ale montajului, ale supraimprimării și prin diverse trucaje vizuale. Ei se joacă cu imagini șoc, cu montajul accelerat. Suprarealiștii (Buñuel și Dali – Câinele andaluz, 1928) nu ascultă de logica povestirii clasice, cultivă rupturile, onirismul, imaginile mentale, confuzia între subiectivitate și obiectivitate, viziunile agresive dezvoltând o suită de stări de spirit care se deduc una din alta. Cinematograful modern își găsește originile în Europa de după război, cu neorealismul italian. Prin anii 1950 – 1960, cinematograful poate dialoga de la egal la egal cu celelalte arte, teatrul, pictura și mai ales literatura. Cinematograful modern e definit, de multe ori, prin inversarea termenilor din definirea filmului clasic: refuzul profunzimii, al linearității, al unei anumite dramaturgii, al iluminării și al jocului actoricesc, insistență pe momente goale, pe gesturi fără finalitate, instaurarea unei temporalități necoerente, utilizarea unor racorduri false etc. (Leutrat I. L. 1992). Într-o caracterizare mai precisă, față de modelul clasic, filmul modern se caracterizează:

- prin povestiri mai laxe, mai puțin legate organic, mai puțin dramatizate, comportând momente goale, lacune, probleme nerezolvate, scopuri câteodată deschise sau ambigue;
- prin personaje mai puțin net desenate, adesea în criză (criză a cuplurilor, criză psihologică), puțin înclinate către acțiune;

- prin procedee vizuale sau sonore deranjând frontierele dintre subiectivism (al personajului, al autorului) și obiectivitate (a ceea ce este arătat): vise, halucinații, fantasme, amintiri, alternate brusc cu imagini ale „prezentului obiectiv" (vezi Fellini, Bergman, Saura toți precedați de Buñuel); amestec de stil documentar sau reportaj cu o filmare de ficțiune mai clasică (Godard); manipulări temporale producând spectatorilor efecte de confuzie între prezent, trecut și timp imaginar (Resnais);
- printr-o prezență puternică a autorului, a mărcilor sale stilistice, a privirii sale asupra personajelor și a istoriei pe care o povestește; comentariu narativ (vocile off la Truffaut), mișcări de aparat, rupturi stilistice bruște (Godard), prim – planuri inexistente, planuri lungi fixe (Bergman);
- printr-o anumită tendință spre reflexivități, adică spre a vorbi despre sine despre cinema, despre filme, despre reprezentare și despre arte, despre relații între imagine, imaginar și real, despre creație (vezi Fellini „8 ½ ", Truffaut „Noaptea americană", Godard „Disprețul", Antonioni „Profesiunea: reporter" etc.). De unde un gust pronunțat pentru citări directe (filme în film) sau indirecte (secvențe inspirate și alte secvențe) și, la anumiți cineaști pentru căutări formale exaltând cinematograful pentru el însuși – Antonioni, Godard (Francis, V. Anne, G.L. 1993).

Observăm din această caracterizare a cinematografului modern că imaginea filmică este un precipitat în care se amestecă elemente aparținând imaginii perceptive, onirice, halucinatorii, mintale, imagini gata făcute (influența anilor '20 etc.), imagini tehnice brute, imaginii prelucrate, astfel încât frontierele dintre subiectivitate și obiectivitate (dintre imaginile mintale, modelările mintale și umwelt) se disipează.

În privința relațiilor și influențelor expresiei cinematografice cu alte modalități de expresie, clasificarea / departajarea făcută de Aumat J. (1989) ni se pare relevantă: există o linie de cineaști, o linie Keaton – Tati – Dreyer, care au făcut din mișcare, gestică, încetinire sau viteză, fizionomie sau chiar timp, preferându-le altora, formula în sine a filmului; am putea să-i etichetăm „cineaști-coregrafi", după cum au fost botezați „cineaști pictori", cineaștii cadrului și ai punctului din care se

filmează (de la Bresson la Eisenstein) și după cum am putea rezerva numele de „regizori de scenă" celor (filiația Renoir – Ford – Griffth) ce lucrează la aranjări axiale și la jocul din afara câmpului și regăsesc pictura în moștenirea dramatică comună. La această clasificare s-ar putea adăuga „cineaști graficieni", aceia ai liniei și ai aparenței, anumite mișcări ale camerei fiind ca o caligrafie al cărei traseu, pentru a fi perceput, trebuie să facă obiectul unei transpoziții în corpul său sau în spiritul spectatorului (Leutrat I. L. 1992).

Fotograful a dat naștere cineastului care știe să reproducă sau să producă mișcarea și să redea astfel mișcarea cea mai directă a vieții. Ceea ce tabloul nu poate decât să sugereze, cinematograful înfățișează. În loc de o singură scenă el ne face să vedem o acțiune lungă și complexă. Stăpân al mișcării, stăpân al timpului ca și al spațiului la cu totul alt nivel decât pictura, cinematografului îi este mai ușor să povestească întâmplări și să reprezinte, în manieră naturalistă, realistă, impresionistă, onirică, fantastică etc. orice fel de subiecte.

Psihanaliza și cinematograful au pornit la drum, practic, în același timp. A fost remarcată adesea, analogia între poziția spectatorului la cinematograf și în ședința de hipnoză. Fascinația imaginii filmice continuă asupra oamenilor doar că ea s-a mutat treptat din sălile de cinema în intimitatea apartamentului prin intermediul noilor tehnologii (TV, video, computer). Fascinația psihanalizei s-a diminuat dar nu a dispărut ca viziune psihologică asupra omului. Amândouă au modificat mai mult sau mai puțin viziunea noastră asupra lumii și asupra noastră ca ființe umane.

2.9.1. METODE CREATIVE CARE VALORIFICĂ IMAGINEA FILMICĂ

Profesorul de educație plastică poate valorifica telefoanele mobile și aparatele foto digitale solicitând elevii să realizeze foarte scurte/mici filme. Aceste filme pot fi apoi prelucrate, montate pe calculator. Aici elevii, în funcție de programele pe care le dețin pot

încerca tot felul de trucuri creative. De asemeni micile lor filme pot fi utilizate în realizarea unor lucrări plastice în tehnici cu totul diferite.

2.10. IMAGINEA CA IMAGINE TEHNICĂ ȘI VIDEOSFERA CONTEMPORANĂ

Imaginile mai ales cele tehnice, fie aparținând imageriei științifice sau celei artistice, deși uneori imaginile științifice au vădite calități estetice iar cele artistice pot părea uneori foarte tehnice, sunt suprafețe semnificante. Suprafețele pot desparte sau pot lega teritorii, spații sau tărâmuri (interior-exterior, deasupra-dedesubt).Ele trimit, cel mai adesea, la ceva din spațiul – timp „exterior" pe care trebuie să ni-l facă reprezentabil ca abstracții (ca prescurtări ale celor patru dimensiuni ale spațiului – timp la cele două ale suprafeței); dar ele pot trimite și la ceva din spațiul-timp interior, fiind suficient să ne gândim la atâtea trucaje și montaje cinematografice care ne introduc în universul oniric uneori... delirant-halucinatoriu. Semnificația imaginilor se constituie din interferența suprafeței lor cu câmpurile, contextele mintal-culturale ale subiecților receptori. Semnificația poate fi prinsă, superficial, dintr-o singură privire. Cei mai mulți dintre noi rămân la această singură și primă privire, care leagă imaginea doar de anumite structuri sau instanțe din mintea noastră. Pentru a adâncii semnificația imaginii trebuie să permitem privirii să scaneze suprafața imaginii pe îndelete, savurând-o, contemplând-o. Acest drum complex pe care îl urmează privirea în scanarea imaginii este format pentru unii, din *structura imaginii*, din ceea ce este efectiv în imagine, pentru alții, de *intențiile celui care îl examinează* găsind în imagine de fapt ceea ce există în ei. Cu siguranță semnificația imaginii scanate rezultă din sinteza a două intenții: cea care se manifestă în imaginea tehnică și a celui care o examinează. Sau poate chiar din trei intenții căci mai există și intenția autorului imaginii, care poate chiar a reușit, deși parțial, să o încarneze în substanța imaginii fizice. Rezultă că imaginea este un complex simbolic, conotativ oferind spațiu pentru interpretări. Este greșit ca urmare, să vedem în imagini „evenimente înghețate" chiar și atunci când e vorba de simple fotografii mai mult sau

mai puţin artistice. Mai degrabă ele substituie evenimentelor stări de lucruri pe care le traduc în scene. Instantaneul e mai aproape de stări decât de evenimente îngheţate.

Imaginile sunt medieri între lume şi oameni, căci lumea nu este accesibilă în mod nemijlocit; imaginea ne-o face reprezentabilă, fie aceasta perceptivă, desen, fotografie, pictură, imagine microscopică, cosmică, radiografie medicală etc. Făcând-o reprezentabilă, imaginea se interpune între lume şi noi, un fel de interval foarte subţire şi uneori transparent, translucid, opalescent sau opac. Imaginea ar trebui să fie un fel de hartă pe care se proiectează punctele esenţiale ale lumii reale, dar ea devine de cele mai multe ori un paravan; în loc să înfăţişeze lumea, ea se reprezintă pe sine (ca frumoasa care uitându-se în oglindă se îndrăgosteşte narcisic de imaginea speculară uitând de sine cea reală din carne şi oase) până când în cele din urmă omul începe să trăiască în funcţie de imaginile create de el, navigând în neştire pe internet în jungla imensă de imagini care devin realitate virtuală, un soi de realitate care se confundă cu lumea reală deşi se desfăşoară doar pe o suprafaţă şi în minte. El încetează să descifreze imaginea şi în loc de aceasta o *proiectează, nedescifrată*, în lumea „exterioară", peste lumea reală, care devine prin aceasta, ea însăşi în maniera imaginii, contextul unor scene şi stări de lucruri. Ba mai mult imaginea, mai ales cea televizată, poate minţi şi falsifica adevărul cu atât mai mult cu cât „forţa veridicităţii" este intrinsecă imaginii.

*

Imaginea tehnică este o imagine produsă de un aparat. Lumea reflectă soarele şi alte radiaţii, care, graţie preparativelor optice, chimice, mecanice şi electromagnetice sunt reţinute pe suprafaţa sensibilă şi produc imaginea tehnică.

Este aparatul de fotografiat, fie el mecanic sau digital, cel care produce imagini, o maşină pentru că simulează ochiul şi pentru că porneşte de la teoria optică şi electronică? Este o maşină de văzut?

Aparatul de fotografiat produce simboluri: suprafeţe simbolice, aşa cum i-a fost prescris după un anumit mod; el este programat să producă fotografii chimice, electromagnetice, digitale. El este o unealtă inteligentă deoarece produce imagini în mod automat. Fotograful nu

mai trebuie să se concentreze asupra pensulei, culorilor, ca pictorul, ci se poate dedica în întregime jocului cu camera fotografică. Faptul că întipărirea imaginilor pe suprafeţe se produce automat, omul este preocupat mai ales de posibilităţile de joc ale aparatului dacă nu este om de ştiinţă. Putem spune că există două programe care se împletesc în aparatul de fotografiat: unul pune în mişcare aparatul pentru a face imagini, celălalt permite fotografului să se joace. În gestul fotografierii aparatul face ce vrea fotograful, iar fotograful trebuie să vrea ceea ce aparatul poate face (Vilem Flusser 2003). Fotograful poate fotografia orice, o faţă, un păduche, urma unei particule atomice în camera Wilson, o spirală de ceaţă, propriul său gest fotografic în oglindă, naşterea unui copil. Dar de fapt el poate fotografia numai ceea ce este fotografiabil, adică *stările de lucruri*.

În fotografie este vorba de fixarea efectelor fotonilor asupra moleculelor compuşilor argintului, realmente în suprafeţe de forma mozaicului. De asemenea era vorba despre captarea elementelor punctuale de pe suprafeţele aparente pentru a sugera puncte. În fotografie avem de-a face cu structura granulară mare, cu molecule. În imaginea tehnică actuală avem de-a face cu particule ale câmpurilor electromagnetice. În fotografie, şi, mai târziu în film, această granulaţie mare este sugerată pe suprafeţe obiective (hârtie, peliculă). În imaginea tehnică actuală avem de-a face cu constituirea unei granulaţii fine în vidul unui tub electronic. Granulele care se constituie nu pot fi apucate nici cu mâna, nici văzute cu ochiul liber, nici nu pot fi prinse cu degetele. Ele neputând fi captate cu organele corporale a fost nevoie să fie inventate aparate care să permită această captare. Aceste aparate au fost construite în concordanţă cu structura punctuală a universului. Aceste aparate mânuite de om construiesc imagini sofisticate care tind să domine celelalte imagini sau să le influenţeze tot mai mult. Imaginile artistice au ca sursă principală de inspiraţie toate tipurile de imagini existente (naturale, mintale, artistice, tehnice etc.). dar în jungla acestor imagini existente, imaginile tehnice (mecanice / chimice şi electronice) tind să devină dominante. Se ajunge la situaţia în care realitatea este substituită de imaginile tehnice. Artistul vizual plastic nu mai face schiţe pe teren, el face fotografii şi mai ales fotografii digitale pe care apoi le

prelucrează artistic, le folosește în construirea altor imagini, inclusiv imagini manuale.

Putem vorbi de o adevărată videosferă în care imaginile care ne înconjoară, care ne însoțesc, care sunt mereu în preajma noastră, în viața noastră intimă sunt precumpănitor imagini tehnice.

Dacă până la apariția televiziunii la jumătatea secolului XX, vederea omului se dezvoltă în două direcții: știam să mărim minusculul (cu ajutorul microscopului) și știam să vedem mai departe (cu ajutorul binoclului și mai departe cu telescopul), o dată cu televiziunea putem să vedem totul fără să ne deplasăm. Apoi a intrat pe scenă, suveran, calculatorul (cu ajutorul lui producându-se digitalizarea tuturor media) care nu numai că unifică cuvântul, sunetul, imaginile, dar introduce în rândul celor „vizibile" realități simulate – realități virtuale. Dacă televiziunea ne face să vedem imagini ale unor „lucruri reale" fiind fotografia și cinematografia celor existente, în schimb computerul cibernetic ne face să vedem imagini „imaginare" (Sartori G. 1997). Virtualul, simulările lărgesc peste măsură posibilitățile realului dar ele nefiind, ca atare, realitate ne influențează imprevizibil, după autorul citat mai sus, în însuși felul nostru de a gândi și a simți.

2.11. DESENELE COPIILOR, A LE BOLNAVILOR PSIHICI ȘI IMAGINILE ARTISTICE-PLASTICE

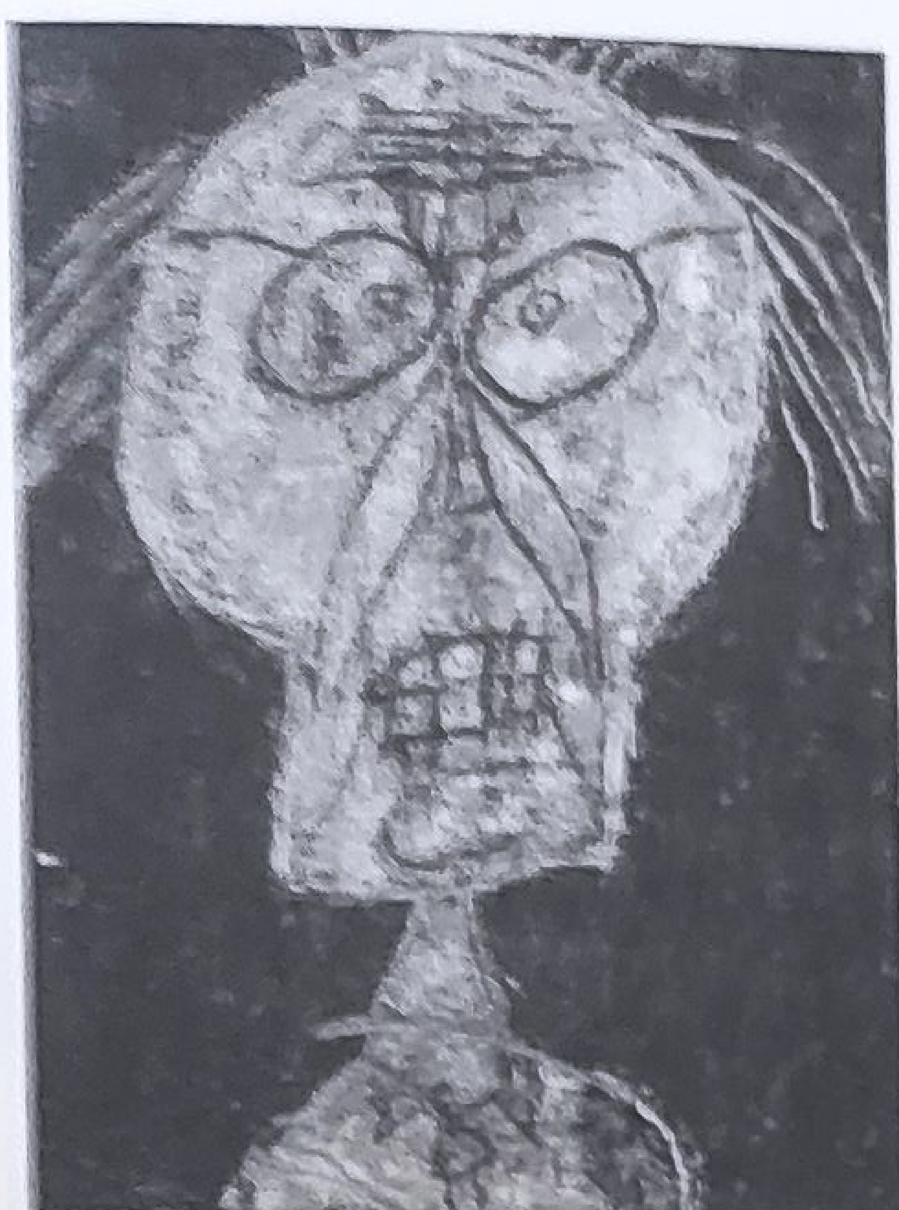
Imaginile vizual-plastice, imaginile în general, pot fi privite, analizate, cercetate, abordate și din pespectiva relației dintre normal-patologic, rațional-irațional, arhaic-modern, infantil-matur etc. În acest sens, producțiile artistice, nu doar ale profesioniștilor ci și ale primitivilor, copiilor și nebunilor, au stârnit interesul psihologilor, psihiatrilor, esteticienilor, pedagogilor și desigur al artiștilor, din varii motive. Dar printre acestea erau cu siguranță, în ambele cazuri, angajarea spontană a întregii personalități a copilului sau a bolnavului psihic în activitatea plastică-artistică și naivitatea, arhaismul, stranietatea producțiilor plastice ale acestora în comparație cu imaginile realizate de maturii normali, mai mult sau

mai puţin artişti. Maladia mentală se situează, în cadrul evoluţiei, ca o perturbare a propriului curs ; prin aspectul său regresiv, ea face să se ivească atitudini infantile sau forme arhaice ale personalităţii (Foucault M., 2000, Boala mentală şi psihologia).

Psihiatrul german Hans Prinzhorn a cules între anii 1919-1921 în jur de 5000 de picturi, desene, sculpturi etc. realizate de bolnavi psihici, prezentând această adevărată colecţie publicului. De asemenea, el publică lucrarea „Creaţia plastică a bolnavilor psihici". Ambele evenimente au avut influenţe considerabile asupra artiştilor vremii, fie ei poeţi sau pictori.

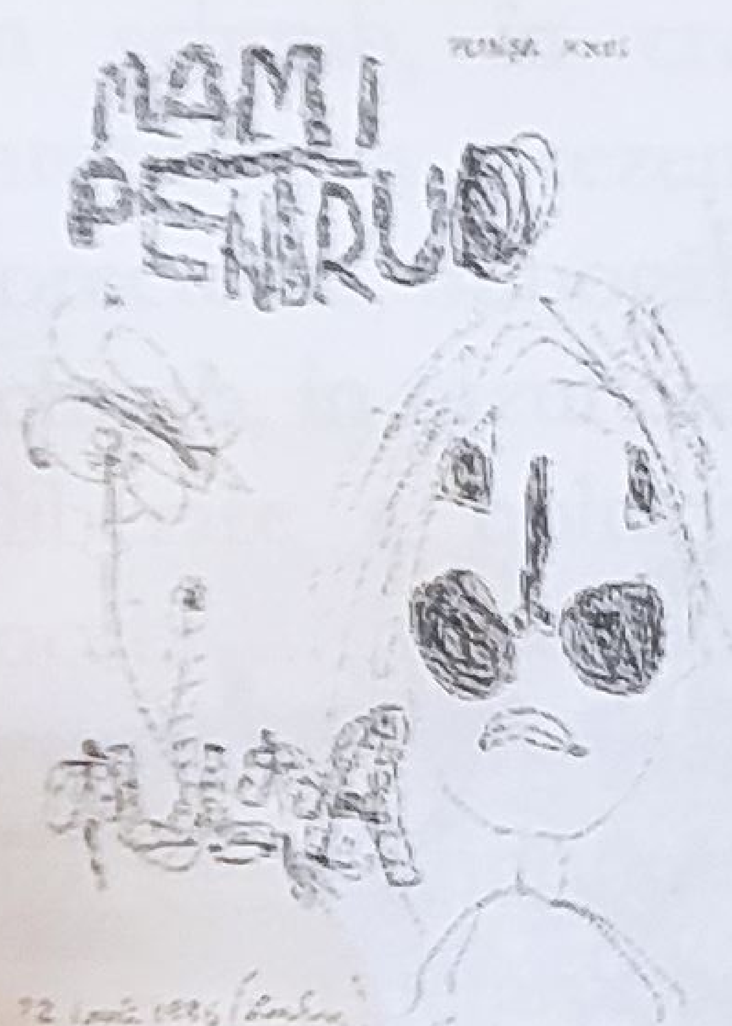
Dacă în generaţia fovilor şi cubiştilor, în intenţia de depăşire a viziunilor artistice acceptate de oficialităţi dar considerate depăşite, inexpresive, sursele de inspiraţie erau luate din arta africană sau din arta naivă (artă a autodidacţilor), pentru expresionişti, dadaişti şi suprarealişti aceste surse erau arta infantilă şi arta alienaţilor mintali. Paul Klee aprecia atât desenele copiilor cât şi cele ale bolnavilor psihici: „Iată cel mai bun Klee! Priviţi aceste subiecte religioase: au o profunzime şi o forţă de expresie pe care eu nu o să o ating niciodată. O artă cu adevărat sublimă" (remarcă prilejuită la contactul cu cartea lui Prinzhorn, în Felix Klee 1963). Dacă desenele bolnavilor psihici l-au impresionat prin forţa lor expresivă, desenele copiilor l-au atras ca fiind o cale importantă de înnoire, o revenire la punctul zero al formării plastice, pentru a putea porni la drum fără balastrul academic (Yvonne Hasan 1999). Dacă Klee considera arta infantilă „ca începuturi ale artei", ca porniri originare spre semne esenţializatoare ale experienţei, Kandinsky merge până la a echivala întru totul desenul infantil cu cel profesionist. Joan Miro, artist care pare cufundat uneori cu totul în universul de semne plastice ale copiilor, spunea despre copii că sunt mult mai puri, mai puţin corupţi şi reacţionează mult mai spontan. Privind lucrările lui, copiii nu întrebau niciodată „ce reprezintă asta?", lucru pe care adulţii îl făceau foarte des (referitor la caracteristicile exprimării plastice la copil vezi cap. 2.3. şi 2.4.).

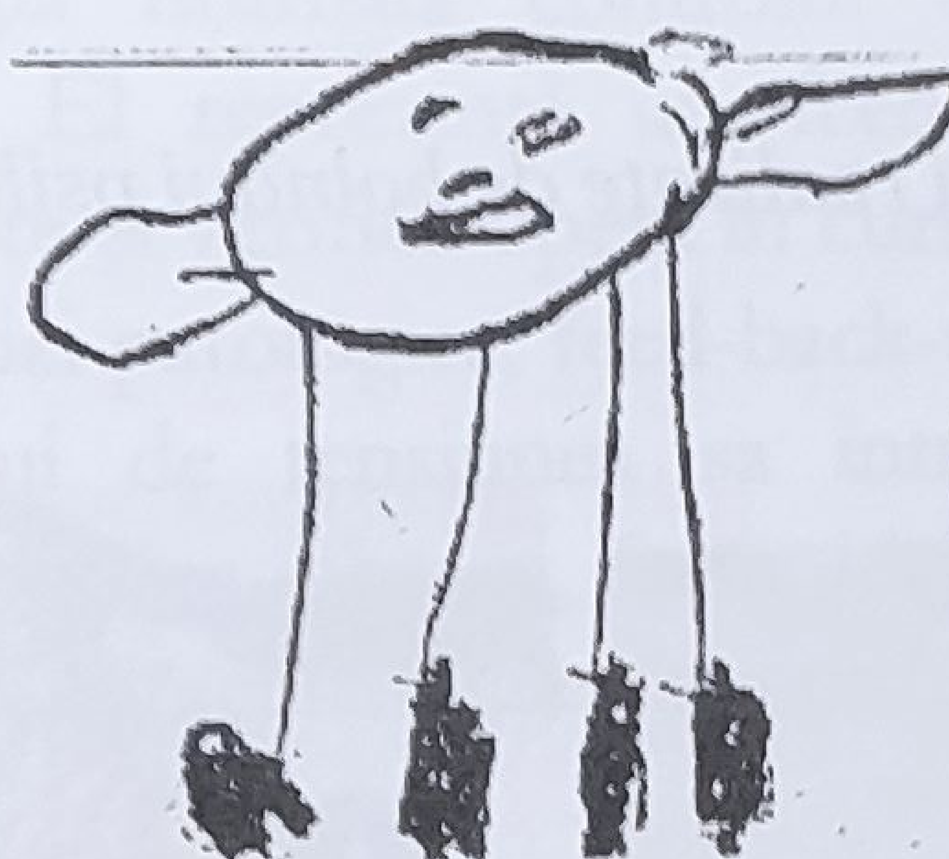
Pentru Dubuffet şi demersul său artistic circumscris universului numit art brut, lucrările bolnavilor psihici au jucat un rol similar măştilor africane Dogon pentru Picasso în configurarea cubismului.

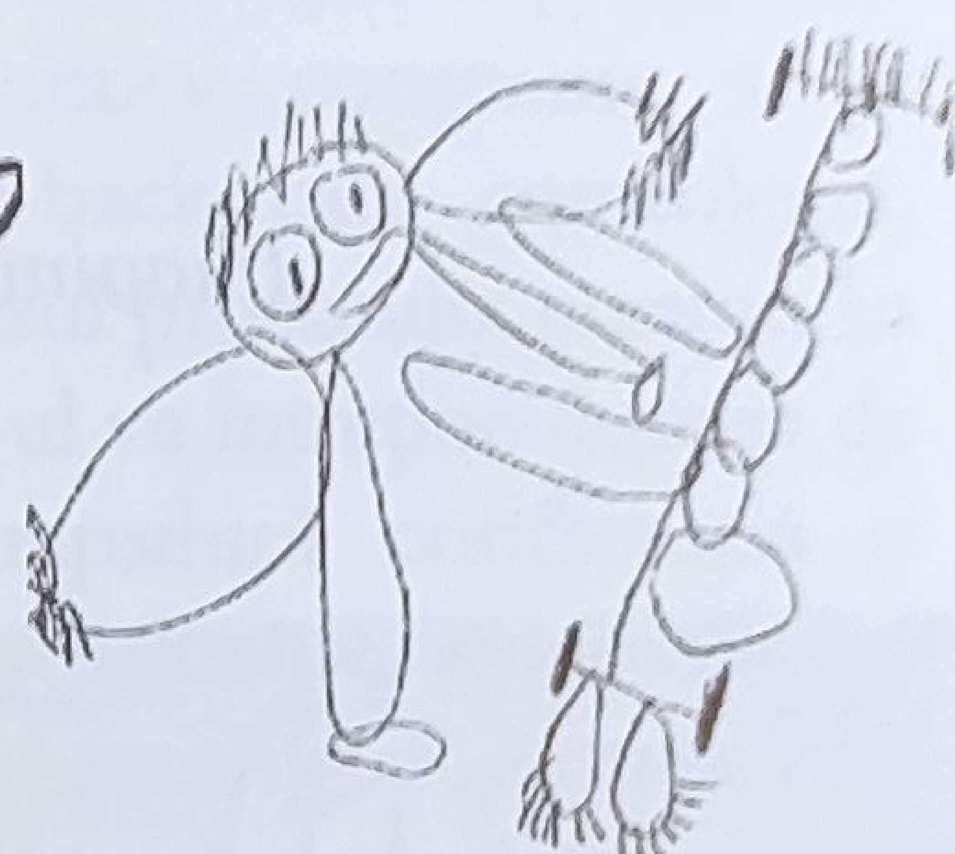






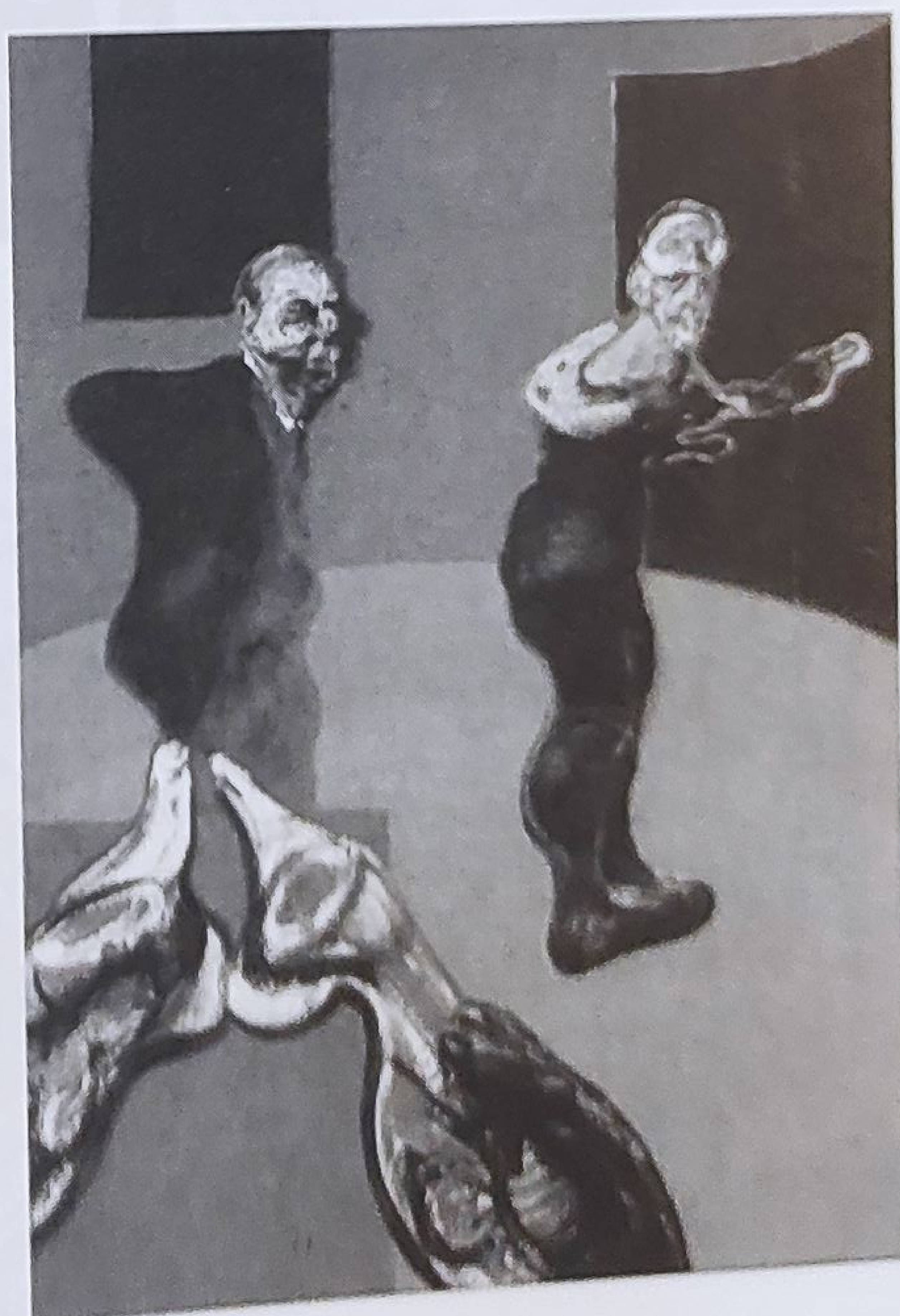


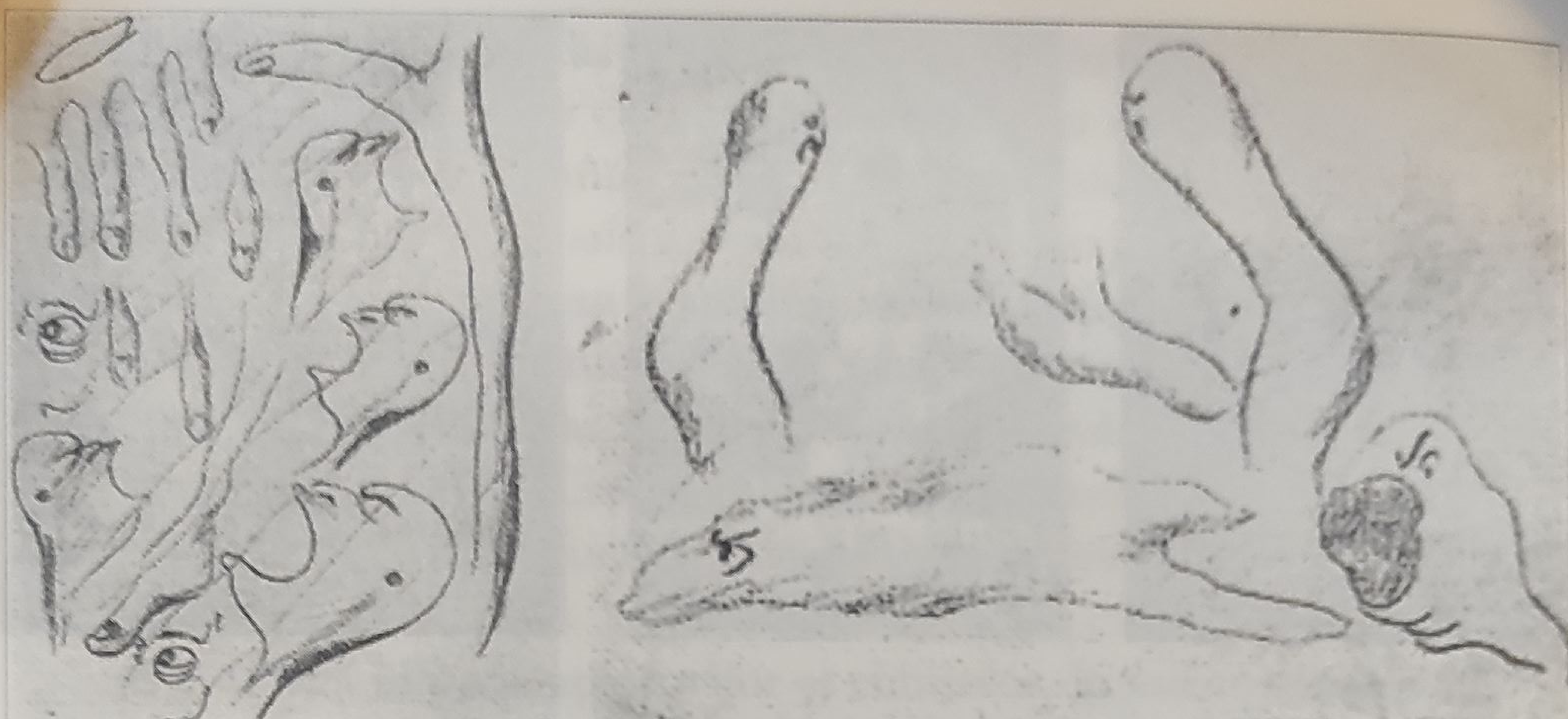




Copii, artişti, bolnavi psihici



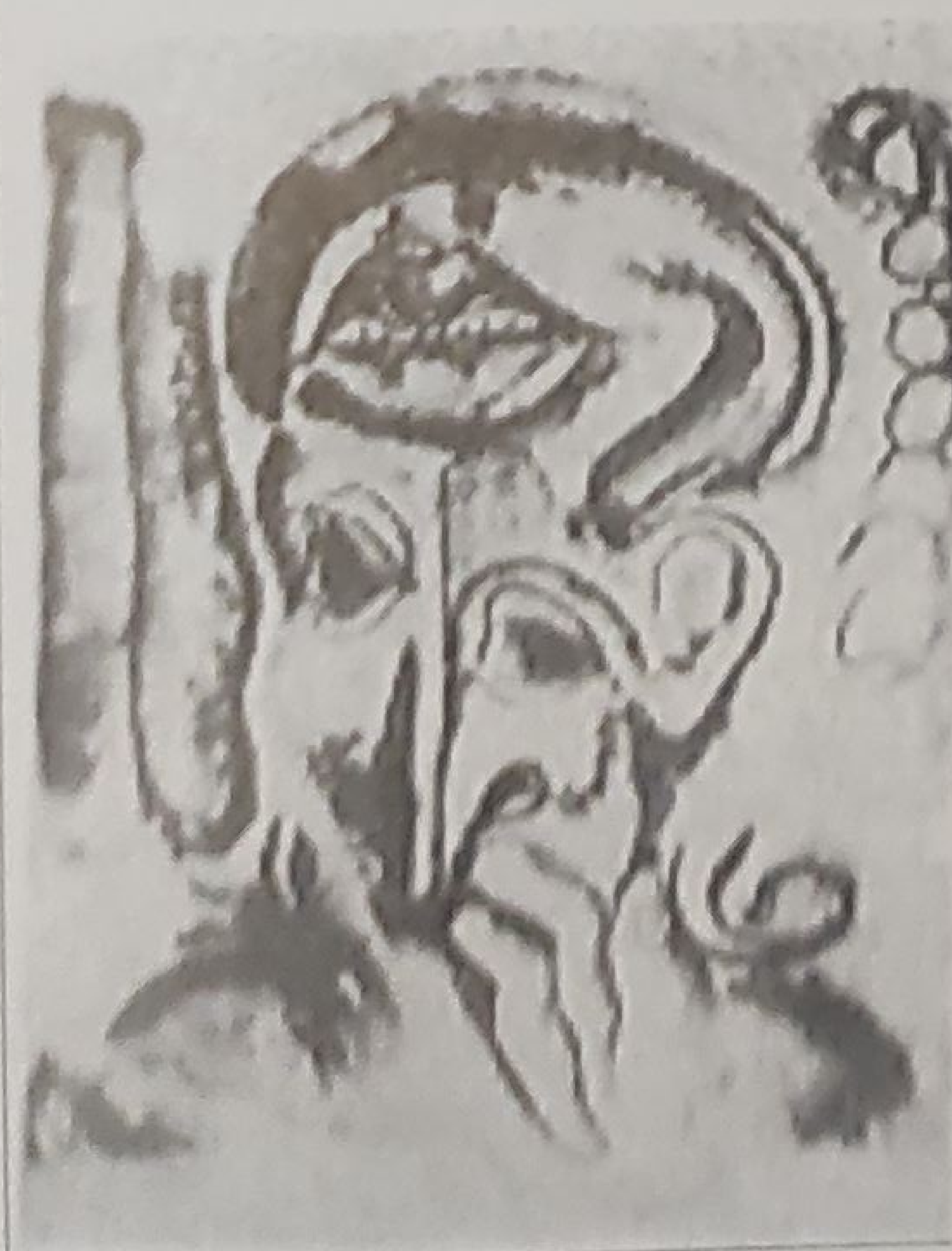




Imagini realizate de bolnavi psihici











Dubuffet se opunea categoric oricărei diferenţieri între creaţia patologică şi cea nepatologică, afirmând că „arta nu este altceva decât un produs al extazului şi nebuniei, fiecare fiind un pictor".

Relaţionarea dintre arta psihopatologică şi arta de avangardă s-a făcut şi în sensul de a „demonstra „„ chipurile, caracterul de artă degenerată (vezi regimurile totalitare de la Moscova şi Berlin care au desfiinţat avangarda rusă şi au interzis „arta morbidă „).

După Enăchescu (1977), creaţia patologică are un caracter deschis, direct de „descărcare impulsivă imediată". Ea apare ca o descărcare morbidă, particulară, a spiritului, supus unor tendinţe imperative, aparent necontrolate, care depăşesc cenzura conştientă a bolnavului, făcându-şi drum în afară într-o formă brută, neprelucrată. În schimb, în creaţia normală controlul criticii conştiente ar fi întotdeauna prezent. El reprezintă un feed-back care controlează, corectează, îmbogăţeşte şi verifică opera în cursul procesului creator. În schimb, în cazul creaţiei patologice, feed-back-ul va întreţine dorinţa de eliberare a bolnavului de tensiunea sa intrapsihică conflictuală şi morbidă (halucinaţii onirice, obsesii, fobii, idei delirante, automatisme, complexe etc.). Printre caracteristicile artei psihopatologice, autorul citat mai sus, menţionează:

- repetări stereotipe;
- încărcarea compoziţională;
- umplerea spaţiului şi dezorganizarea acestuia;
- aparenta atemporalitate a imaginii;
- lipsa perspectivei (liniare);
- suprapunerile;
- fenomenul de transparenţă;
- bizareriile;
- absurdul;
- dezorganizarea formelor printr-un proces disolutiv-disociativ (mâzgăleala).

Lipsa perspectivei liniare, fenomenul de transparenţă, mâzgăleala se regăsesc şi în desenele copiilor la anumite vârste, iar persistenţa acestor caracteristici la vârste mai mari ridică semne de întrebare asupra dezvoltării lor mentale. Pentru unii autori, factorii esenţiali ai creaţiei

psihopatologice ar fi autismul, jocul şi delirul. Alţi autori menţionează halucinaţiile, fenomenele de automatism mental, stările complexuale ideo-afective sau erotizarea generală a gândirii, simţirii şi acţiunii. Jung consideră creaţia plastică normală sau patologică ca fiind în raport cu tendinţele primare, individuale sau colective, descifrând în imaginarul artistic arhetipurile.

La schizofrenici factorii creativităţii ar fi:

- creşterea bruscă a capacităţii de trăire a unui eveniment;
- noi modalităţi de trăire a unui eveniment din punct de vedere calitativ;
- transformarea formelor obişnuite de exprimare;
- elaborarea unor forme expresive noi.

Este interesant că aceste aspecte au fost constatate şi în psihozele experimentale induse de psihodisleptice (mescalina, psylocibină, LSD) care declanşează diferite activităţi creatoare. Se ştie că substanţele care provocau halucinaţii vizuale, transformări fantastice ale realităţii etc. au stârnit interesul a numeroşi artişti de-a lungul timpului. Pentru a înţelege mai bine în ce constă „creativitatea" schizofrenicilor, spicuim din consemnările făcute cu ocazia unui experiment cu o intocxicaţie controlată cu mescalină, realizat de psihiatrul Eduard Pamfil (1976) sub controlul a doi colegi de breaslă care au notat comentariile şi răspunsurile la diversele întrebări, reacţiile la muzică, la stimulări senzoriale etc.

- La o oră după administrarea de mescalină (cantitate strict controlată) apare o senzaţie de modificare a materiei corporale. Subiectul se simte mai uşor, ca şi cum ar scăpa de atracţia gravitaţională. Uşoară stare de anxietate şi de greaţă. Tremurături fine ale extremităţilor. O bucată de zahăr e amară.
- Culcat pe divan, cu ochii deschişi: lampa devine o sursă de lumină pulsantă ca un fel de vietate transparentă. Ea e centrul de producere a unor unde luminoase, concentrice, care se răspândesc diafan în spaţiu. Abajurul e ca o rochie de dansatoare ce face piruete. Subiectul începe să fie cuprins de senzaţia că pulsaţia luminoasă i se transmite şi lui. Închide ochii. Sub pleoape se declanşează un joc de motive luminoase. La început, vârtejul generator este situat în toată

musculatura periorbitală. Tremurăturile fine musculare se transformă într-un fel de scăpărări uluitoare, care apoi se propagă în tot câmpul vizual. Apar elemente ce țin de caleidoscop, de spectrul solar, de curcubeu, de filme colorate. Instabilitatea motivelor luminoase este mare și constituie o cascadă de toate culorile, de toate intensitățile.

- Subiectul redeschide ochii: întreaga cameră oscilează gelatinos, cuprinzându-l în masa sa tremurătoare. Se simte într-o ușoară stare de euforie. Starea de ușoară anxietate s-a transformat într-o relaxare generală.
- Cu ochii din nou închiși subiectul asistă, participă la un nou spectacol. El devine, este acest spectacol prodigios de lumină, de fluvii sclipitoare, de cascade de materie impalpabilă, incandescantă de ploaie, de perle strălucitoare și de spirale luminoase ca nebuloasele, spații visate, ocean fosforescent, alge translucide, pești de cristal, draperii unduitoare. Imaginea corporală suferă o dezagregare progresivă: mâinile și picioarele își păstrează materia, dar se depărtează de trunchi la distanțe enorme; subiectul simte cum se topește în spațiu ca o bucată de zahăr în apă. Substanța corpului se transformă în fenomenele luminoase descrise. Halucinațiile nu conțin imagini simbolice; toate sunt echivalate cu niște semne, dar nu sunt semne; intensitatea lor este incomparabil mai mare. Muzica pusă de psihiatrii experimentatori este percepută de subiect ca venind de departe, dintr-o altă lume, el simțindu-se acum într-o lume independentă. Sunetele sunt făcute dintr-un material transparent foarte subtil. Muzica se insinuează și se confundă cu materia universului luminos a subiectului pe care-l animă, imprimându-i pulsiuni fantastice.
- Subiectul este trezit din reverie de către experimentatori pentru a fi supus unui test de apreciere a timpului. Acesta i se pare absurd: timpul nu există pentru el, e înlocuit de ceva pluridimensional, infinit mai bogat. Depersonalizarea e din ce în ce mai accentuată. Limitele subiectului se destramă, se dizolvă, se simte vast ca un fel de spațiu stelar. Nu mai are corp: „sunt lumină, sunt legea fantastică, universală ce animă această lume fără margini...”.

Voința, imaginația, respirația, totul se transformă imediat în acest univers halucinator, plin de lumină. Toate elementele exterioare sunt convertite în lumină în subiectul care s-a dizolvat: „Nu mai există simțuri, totul e înlocuit de un supra-simț. E fals să vorbim de audiții colorate. Nu mai sunt sunete. E suprasonor, e supra-luminos". Subiectul se simte un fel de imens spațiu cosmic, în care cea mai fantastică lume de constelații, de cascade luminoase, de descărcări electrice în gaze rare, de fluvii incandescente, se mișcă după legi fantastice. Efectul muzicii (Bach, Debussy, jazz) este foarte puternic asupra halucinațiilor, care se animă neliniștit ca într-o furtună. Subiectul cade într-o transă contemplativă, nu mai poate vorbi. Când i se citesc versuri de Pușkin, cuvintele se transformă într-un echivalent ce se topește în halucinațiile generale, conținutul noțional se pierde, frazele nu mai există.

- Spre sfârșitul experimentului, după plecarea psihiatrilor asistenți, subiectul (Eduard Pamfil) vede materia lumii înconjurătoare ca o gelatină modificându-și încontinuu forma cu care se confruntă, el însuși fiind gelatină mișcătoare. Mâinile pe care și le privește sunt când mari, când mici ca și când le-ar privi printr-un binoclu întors. Oscilează tot timpul ca nivel de conștiință. Încearcă să mănânce dar își simte dinții dislocați. Îi controlează în oglindă dar nimic nu pare la locul lui; corpul și fața se modifică încontinuu ca formă. Păstrând caracterele de nediferențiere personală – somatică – subiectul se cufundă într-o lume din ce în ce mai figurativă, de Brueghel, Bosch, Durer, Cranach, Grunewald. Subiectul este și el personaj sau chiar personajele respective, ca și când ar fi un fel de comunicație de substanță fără limite clare, ca în sânul unui lichid din care sunt constituite. Raportul de obiectivitate nu se instalează, subiectul fiind mereu ceea ce vede, ceea ce se vede. Lumea înconjurătoare i se pare mult mai urâtă decât de obicei. Toată camera e transformată. Face eforturi ca să devină clar. Conștiința oscilează ca valurile oceanului, între două extreme: una dezolantă, un fel de depersonalizare disperată, alta, un fel de confuzie vidă, omogenă. Tulburările de schemă corporală sunt ciudate. Dinții și măselele nu sunt la loc; zgomotul lovirii lor e anormal. Îi este imposibil să se evoce în stare

normală, aşa cum a fost înainte de experienţă. Stinge lumina şi se culcă. Lumea de imagini fantastice apare din nou. E un fel de călătorie fantastică de la Bosch la suprarealism. Încearcă să se detaşeze de cortegiul acesta monstruos, să se vadă în gând. E imposibil să se reconstituie. Când se aprinde lumina imaginea corporală se reface sub controlul vizual. Încearcă să evoce un tablou cunoscut sau o fizionomie familiară. În locul evocării se dezvoltă elemente fantastice, ca şi cum intenţia ar servi numai ca impuls primitiv şi nespecific pentru o activitate halucinatorie. După un timp subiectul adoarme cu o senzaţie generală de epuizare psihică şi fizică (după Eduar Pamfil şi D. Ogodescu 1976).

Regăsim evocate stări halucinatorii în multe din mărturisirile artiştilor, ca surse de inspiraţie pentru operele lor. Joan Miro mărturiseşte într-un număr din revista suprarealiştilor (Minotaure): „Îmi este greu să vorbesc despre pictura mea, căci ea este totdeauna rodul unei stări de halucinaţie, provocată de un şoc obiectiv sau subiectiv, şi de care sunt cu desăvârşire străin".

Imagini halucinatorii, reprezentând deformări imense, monstruoase, neverosimile, amintind medicului cazurile de elefantiazis, se întâlnesc des, mai ales în operele din perioada suprarealistă a lui Dali. Fără îndoială, remarcă un alt psihiatru şi om de cultură (Ion Biberi 1985), un artist ca Dali, dezechilibrat prin structura mentală, nu se va limita la procesele creatoare naturale/normale ale subconştientului. El se va pune voluntar în stare de transă. Aşa cum Rimbaud îşi provoca starea de plutire, printr-o lungă, imensă şi raţională dereglare a tuturor simţurilor, Dali a folosit, fără nici o îndoială - deşi neagă cu hotărâre faptul - substanţe halucinogene, pentru a-şi provoca viziuni.

Dacă în halucinaţiile schizofrenicilor sau în cele provocate de consumul de substanţe halucinogene ruptura faţă de lumea înconjurătoare şi eul somatic este totală, arta supra-realistă nu reprezintă o emancipare totală de sub forma şi consistenţa obiectelor cotidiene sau reale. Dar acestea vor suferi deviaţii, modificări de articulaţii, vor fi cufundate în ambianţe noi, în atmosfere lunare, lacustre, viscerale, vegelale. Arta suprarealistă, spre deosebire de halucinaţiile patologice, va fi populată de obiecte cu funcţii simbolice: măşti, manechine,

automate, fiinţe compozite, fragmente corporale şi organice deformate sau nu, hipertrofii monstruoase şi insolite, obiecte şi construcţii fanteziste de neregăsit în real, mecanisme, maşinării, forme animale sau vegetale proiectate pe portative imense, extraterestre; asocieri imposibile, împerecheri absurde, dezagregări de forme şi lumi şi reconstrucţii de noi peisaje, astrale, somnambulice.

Am putea spune împreună cu psihiatrii că cunoaşterea halucinatorie este catatimică (adică psihicul coboară, regresează spre niveluri primitive, arhaice ale gândirii oniroide) chiar şi în cazul artiştilor suprarealişti, ea funcţionând după mecanisme de copenetrare, de simpatie, de identificare substanţială, cum am văzut în cazul experimentului cu intoxicaţia de mescalină? Nu ajung unii artişti suprarealişti la crearea unui nou regim de realitate, o presimţire de spaţii planetare emancipate de timp, totul părând un adevărat salt dincolo de materie, de terestru, de timp (vezi lucrările lui Tanguy)?

Halucinaţiile provocate de substanţele halucinogene sau de psihicul bolnav al schizofrenicului nu conţin într-adevăr imagini simbolice, aşa cum susţin unii psihiatri? Sau accese imagini sunt fie simboluri ale tendinţelor primare individuale sau colective (ale sinelui individual şi/sau colectiv)? Iar în cazul artiştilor imaginile halucinatorii/halucinaţiile creatoare devin simboluri prin travaliul infuzat de cultura acumulată? Dar în cazul artiştilor atinşi de alienare?

Cu cât activitatea halucinatorie se intensifică, cu atât sistemul de referinţă somatică, personală devine mai inutil, cum s-a văzut în experimentul prezentat mai sus. Această răsturnare a raportului între persoană şi lume alimentează procesul de depersonalizare şi difuzează conştiinţa/mintea spre nivele mai primitive. Aceste nivele primitive, arhaice, cu siguranţă mitice (vezi Mircea Corneliu 2000) au fascinat mereu artiştii care au vrut să se apropie de gradul zero al creaţiei (vezi cazul pictorului Ţuculescu, care vroia să simtă şi să picteze cu sufletul şi în viziunea primitivului).

În relaţiile posibile dintre artă şi nebunie, care sunt la fel de vechi, se poate pune accentul pe diferenţe, pe ceea ce le desparte sau pe asemănări, pe găsirea unor puncte comune. Atunci când privim lucrările schizofrenicilor, noi recepţionăm mesaje care de fapt nu ne-au fost

destinate, căci destinaţia comunicării se pierde în mlaştina dramei psihotice, în acest regim nocturn al sufletului. Alienatul desenează, pictează fără intenţie creatoare şi fără nevoia de a comunica, spun o serie de psihiatri. Rezultă că schizofrenicul rămâne în afară de „poesis", ca şi de realitate. Derealizarea şi autismul, izolarea într-o lume ruptă total de ceilalţi şi de realitate, se repercutează asupra mijloacelor de expresie care devin fie „forme golite de sens", fie configuraţii circumscrise unui „simbolism ermetic". Dar cu siguranţă îndrăzneala mişcării suprarealiste de a se apleca asupra zonei nocturne, de adâncime a sufletului uman, fructificând cunoaşterea oniroidă, automatismul psihic, delirurile halucinatorii în direcţia unei fantezii creatoare, neinhibate de interdicţii sociale şi/sau culturale, s-a hrănit cu siguranţă şi din descoperirea „artei psihopatologice."

La fel de adevărat este şi faptul că fiinţa umană nu poate fi redusă la această zonă primitivă, elementară, a vieţii sufleteşti, oricât de adâncă ar fi ea, căci omul presupune deopotrivă vis şi disciplină a veghei, automatism şi raţiune. Artistul suprarealist poate produce opera de artă detaşându-se de pânza sa, pe când alienatul, ataşat indisolubil de „operă" constituie împreună „obiecte estetice" care măresc nucleul de mister al fiinţei umane. Aşa cum copilul, în evoluţia sa spre maturitate, nu poate rămâne la stadiul mâzgă-lelilor în exprimarea plastică, oricât de originară, spontană, expresivă, primitivă şi intim legată de inconştientul arhaic/pulsional/genetic, nici arta nu poate rămâne cantonată doar în zonele nocturne, arhaice, primitive, originare ale fiinţei umane, ea având de explorat şi exprimat şi alte zone, stări, interferenţe. Dar probabil omul va fi mereu interesat, iar din când în când de-a dreptul fascinat, de începuturile sale, de nucleul său originar (vezi şi Mircea Corneliu, 2000).

Capitolul 3
IMAGINEA ȘI EDUCAȚIA VIZUAL-PLASTICĂ

3.1. IMAGINEA - PERSONAJ PRINCIPAL ÎMPREUNĂ CU ELEVUL ÎN EDUCAȚIA VIZUAL- PLASTICĂ

Într-o condensare și esențializare maximală, procesul instructiv-educativ poate fi redus la tetrada: proiectare, predare, învățare, evaluare. Dacă aportul profesorului de educație plastică este maximal în primele două secvențe, elevul este actorul principal în ultimele trei și ținta vizată în prima. Dar peste elev și profesor sau împreună cu aceștia, în toate cele patru secvențe ale actului didactic mai este un personaj la fel de prezent și de neînlocuit – imaginea.

Proiectarea vizează obiective, competențe, resurse informaționale, psihice, materiale, procedurale, strategii, scenarii, metode de evaluare, toate menite să activizeze structurile mentale, psihice, motrice etc. ale elevului prin intermediul explorării, realizării, analizării, destructurării/restructurării, semantizării etc. a diferitelor imagini: manuale/mecanice/digitale, naturale/mintale, interne/externe, artistice/publicitare/tehnoștiințifice etc.

Predarea, indiferent cât de clasică sau de modernă, pasivă sau activă este concepută, se desfășoară tot prin intermediul imaginilor, fie că acestea sunt explorate, analizate, construite, realizate ludic/imaginativ/creativ sau mimetic/ naturalist. Învățarea în cadrul activităților vizual-plastice se învârte, se realizează în jurul și prin intermediul diferitelor imagini simple, minimale sau complexe, realizate în diferite tehnici, analizate, descompuse, combinate, comparate, semantizate de către elevi.

În evaluare imaginea poate fi prezentă ca produs al elevului prin intermediul căruia se cuantifică performanțele plastice ale acestuia, gradul de înțelegere și asimilare a problemelor plastice, expresivitatea și creativitatea elevului sau ca mijlocitor al evaluării sub formă de imagine test. Din aceste motive și multe altele, este necesar ca profesorul de

educație vizual- plastică să dețină o serie de competențe privind imaginea:

- informații despre diferitele tipuri de imagini existente (o adevărată junglă), caracteristicile, clasificarea acestora, interferențe posibile;
- analiza mediumului reprezentării/imaginii;
- reprezentarea mentală a ceea ce numim scara iconicității imaginii vizual-plastice;
- să dețină mai multe scheme/algoritmi (priceperi metodologice) de analiză a imaginii vizual-plastice;
- să poată oricând descrie, defini, exemplifica, demonstra, compara, analiza diferitele tipuri de imagini cu care elevul vine în contact, scoțând în evidență caracteristici proprii, asemănări, deosebiri etc.

3. 2. ANALIZA MEDIUMULUI REPREZENTĂRII ȘI SCARA ICONICITĂȚII IMAGINII (REPREZENTĂRII)

Lumea în care trăim e plină de obiecte și fenomene reale dar și de „reprezentări." Înțelegem prin reprezentare orice imagine sau obiect a cărei funcție este de a reprezenta/ reda/ reproduce/ configura/ construi anumite lucruri: un obiect, un concept, un vis, o emoție, o stare etc. Aceste reprezentări/ imagini (în două dimensiuni: picturi, timbre, afișe publicitare, fotografii de presă, desene de modă, fotograme extrase dintr-un film; în trei dimensiuni: sculpturi, machete, mulaje, ochi de sticlă etc.) fac parte integrantă din real, căci ele, prin formele lor tot mai diverse, sofisticate (imagini TV, video, digitale, imageria științifică etc) și multiplicate la nesfârșit, înlocuiesc experiența directă cu acesta. Putem noi despărți precis cunoașterea directă, legată de experiență, contactul cu realitatea obiectuală/ reală de cunoașterea indirectă, mediată prin aceste substitute, duplicate care sunt reprezentările/ imaginile? Trăim și ne exprimăm într-o lume sufocată de obiecte reale și imagini/reprezentări, acestea din urmă formând o adevărată lume paralelă. În cadrul educației vizual-plastice ar fi, considerăm, firesc ca imaginea să fie abordată ca făcând parte din realitate, din realitatea

noastră zilnică, indiferent de natura sa internă sau externă, artistică, naturală sau științifică, arhaică, clasică, modernă sau posmodernă, culturală sau politică etc.

Lumea imaginilor trebuie să fie explorată, cercetată, jucată, interogată și în sine, în funcție de specificul acestora (imagine picturală, grafică, sculpturală, fotografică, filmică, TV, video, digitală, internă, externă, perceptivă, mintală, onirică, naturală, artistică etc.) și în relație cu realitatea exterioară sau cea interioară. Gândită și explorată prin prisma „asemănării" (mimesis-ului) și „diferenței" imaginea apare a fi „imaginea a ceva," adică ea nu există numai prin sine ci trimite la ceva preexistent (obiect, concept). Deci imaginea depinde de un alt lucru decât de ea însăși, depinde de un model/lucru în sensul unei asemănări morfologice. Nu există imagine decât dacă o realitate ideală sau materială se reproduce, adică iese din sine și dă naștere la ceva diferit de sine. Imaginea fotografică a unui măr, deși seamănă cu mărul real, este diferită de acesta (vezi celebra lucrare a lui Magritte „Cesi n'est pas une pipe"). Obiectele/ființele au proprietatea spontană, naturală de a face să apară dubluri ale lor - umbre, siluete, imagini speculare (oglindiri). Oamenii produc o cohortă întreagă de imagini utilizând diferite medii/tehnici. Putem analiza cu elevii reprezentarea/imaginea ca medium folosindu-ne de o grilă care cuplează diferite opoziții tehnice, structurale, perceptive etc.

Imaginile/reprezentările pot fi:

(desen, modelaj)	MANUALE - MECANICE (fotografie, filme)
(fotografie, desen)	FIXE - ANIMATE (filme, desene animate)
(opera de artă originală)	UNICE - MULTIPLICATE (reproducerea unei opere, imagini TV, afișe)
(sculptură, fotografie, desen, pictură)	TANGIBILE - VIRTUALE (anamorfoze catoptrice)
(fotografie, film, desen)	ALB/NEGRU - COLORATE (tablou, fotografie)
(fragment de statuie, afiș rupt)	FRAGMENTE - ÎNTREGI (reprezentare din care nu lipsește nici o parte)
(imagine neinclusă într-un ansamblu de imagini)	IZOLATE - SECVENȚIALE (imagini care se de integrează într-un ansamblu)
(imagini nemanipulate)	BRUTE - REELABORATE (colaj, fotografii trucate)

Să luăm un caz concret: tabloul Gioconda pictat de Leonardo da Vinci și reproducerea acestui tablou într-un album de artă:

TABLOUL GIOCONDA PICTAT DE LEONARDO DA VINCI	REPRODUCEREA TABLOULUI ÎNTR-O REVISTĂ DE ARTĂ
manuală	mecanică
fixă	fixă
unică	multiplicată
tangibilă	tangibilă
colorată	colorată sau alb/negru
întreagă	întreagă sau fragmentată
izolată	izolată
brută	reelaborată (reprodusă printr-o altă tehnică)

Imaginea presupune faptul că ființa/realitatea nu este unică, ci poate da naștere unei duplicări cel puțin a formei sale. Imaginea trebuie acceptată și cercetată simultan ca duplicare asemănătoare și ca abatere de la model. În absența unei asemănări evidente, imaginea poate fi percepută ca o nouă ființă, ca o nouă alcătuire. Doar respectarea caracteristicilor modelului (obiectului) în copie ne permite să simțim/percepem caracterul de imagine a cea ce apare. Deci, condiția de posibilitate/de existență a unei adevărate imagini rezidă într-o bună imitație, într-un mimesis fidel (Wunenbourger 2004). De unde concluzia că imaginea e la fel de periculoasă prin lipsă sau exces de asemănare. Dacă ar exista procese de reproducere perfectă, identică, ele ne-ar pune în dificultate, neștiind care e imaginea, duplicarea și care e obiectul real, originar/original. Ființele gemene, sosia, mulajul-copie, manechinul de ceară, reproducerea în serie a aceluiași obiect, trompe l'oeil, clonarea de indivizi vii au suscitat întotdeauna neliniște și fascinație (vezi motivul dublului și la Borges, 1999). Deci o prea mare asemănare face ca imaginea să fie luată drept cea ce îi dă naștere, să fie confundată cu obiectul real; o prea mare neasemănare face să dispară aspectul de imagine, până a ne face să credem că imaginea este o realitate nouă. Rene Berger (1975) surprinde cu acuitate sinuozitățile relației dintre artele plastice și realitate: „ De-a lungul secolelor, arta pare să oscileze între realism și irealism, dar, printr-un tainic simț al naturii, se ferește să depășească vreuna din limite. Constrânsă la imitație, nu mai

e decât un deşeu; împinsă spre irealitate, începe să se dizolve". Între aceste extreme oscilează diferite tipuri de imagini, fie ele interne sau externe (vise, coşmaruri, halucinaţii, fantasme, percepte, reprezentări mentale, sau crochiu, desen realist, hiperealist, fotografie alb/negru sau color, sculptură realistă sau hiperealistă, modelaj sumar, mulaj, hologramă etc), naturale, artistice sau tehnoştiinţifice. Aceste multitudini de imagini, care se mişcă între cele două extreme, ne influenţează de-a lungul întregii vieţi, în mod diferit, în funcţie de vârstă, personalitate, experienţele trăite şi nu în ultimul rând, de cultura vizuală. Acest joc, această mişcare a imaginilor pe o „scară a iconicităţii" este utilizată şi în persuasiunea vizuală prin manipularea iconicităţii. De exemplu, fotografiile au caracter demonstrativ, ele acţionând ca „probe" ale existenţei realităţii, prin comparaţie cu efectul desenelor, care sugerează un nivel fictiv. Este interesant că şi în domeniul artelor vizuale, de-a lungul istoriei, artiştii, diferitele şcoli, tendinţe, curente, stiluri au exploatat această iconicitate mai mare sau mai mică a imagini picturale, grafice, sculpturale, fotografice, filmice mai cu seamă din raţiuni estetice. Din punct de vedere psihopedagogic rezultă că pentru o asimilare, înţelegere şi dialogare mai structurate cu vizibilul, putem iniţia cu elevii şi jocuri/exerciţii vizual-plastice de tipul „scara iconicităţii." Fie că se fac colecţii de imagini care reproduc opere de artă din diferite perioade şi realizate în diferite tehnici, dar care pornesc de la aceeaşi realitate (măr, pipă, ghete, oală, portret, flori, natură statică etc.), fie se realizează de către elevi aceste imagini care redau/configurează acelaşi obiect, dar de iconicităţi diferite.

Scara iconicitaţii imaginilor:

Hologramă
Mulaj
Sculptură hiperrealistă
Fotografie color stereoscopică (fotografie relief, anaglife)
Fotografie color
Fotografie alb/negru
Desen realist
Desen de modă

Crochiu
Desen simbolic reprezentând obiectul prin analogie
Desen arbitrar care prin convenție este asimilat obiectului
Cuvântul scris sau imprimat care redă obiectul (numele obiectului)
Număr-indice (făcând parte dintr-un repertoar specific: număr de înmatriculare, cod numeric personal etc.).

Această scară a iconicității are, în exemplul de mai sus, 12 trepte. Dar ea poate fi concepută cu mai multe sau mai puține astfel de trepte prin care trece, rând pe rând, imaginea unui obiect real sub formă de hologramă, mulaj, sculptură hiperealistă, fotografie color, desen realist etc. Aceste scări de iconicitate ne ajută mental dar și concret/operațional în analiza și realizarea imaginilor, ele structurându-se în funcție de gradul de similaritate sau realism între un semn și cea ce el reprezintă (referentul său). Se poate observa că gradul de iconocitate este invers proporțional cu gradul de abstractizare. Este interesant că întâlnim grade diferite de iconicitate nu numai în cazul imaginilor artistice ci și în cazul imaginilor naturale – umbre, oglindiri, amprente/urme, sau chiar a celor psihice – percepte, reprezentări mentale, imagini onirice, coșmaruri, halucinații etc. De aceea ne putem pune o întrebare fundamentală: este iconicitatea o valoare general umană sau este produsă în funcție de diferențe culturale, ideologice sau lingvistice? Dacă urmărim avatarurile imaginilor artistice-plastice, de-a lungul istoriei, în frământata noastră Europă, constatăm că au avut influențe asupra iconicității/abstractizării/epurării imaginii atât ideile filozofice, religioase, politice, cât și descoperirile și realizările tehnoștiințifice (vezi Alain Besancon, 1996). Cu atât mai mult aceste exerciții/jocuri tip „scara iconocității imaginii", inițiate cu elevii, nu sunt gratuite, ba mai mult, ele se constituie în experiențe/scheme cognitive care structurează informațiile vizuale acumulate și favorizează navigarea acestora, în oceanul nesfârșit de imagini, și în funcție de niște repere valorizate estetic. În plus această schemă cognitivă, vizual-mentală, poate facilita înțelegerea raporturilor dintre imaginea perceptivă – imaginea artistică – realitatea exterioară – realitatea interioară, căci să nu uităm că sensurile

conceptului de imagine pot fi grupate în două mari categorii de referință:

a) imaginea considerată din punct de vedere psihofiziologic, legată și implicată în procesele senzoriale și de cunoaștere (calitățile imaginii păstrează o relație directă și intuitivă cu obiectul pe care îl reprezintă - vezi imaginea perceptivă, desenul de observație);

b) imaginea considerată din punct de vedere psihologic, ca imagine mintală cu semnificație simbolică și metafizică, în relație cu inconștientul personal și colectiv (imaginea-viziune, imaginea și reprezentarea mitică, imaginile onirice etc.).

Imaginea artistică se plasează la interferența dintre aceste două categorii: obiectele reale sunt subiectiv reflectate după însușirile lor, ele nefiind totuși numai reflectate ci și receptate (înțelese) și resintetizate; în plus, în perspectiva creației, ele sunt reconstruite, convertite și codificate (creierul transformă semnalele în semne în funcție și de paradigmele estetice, vizual-plastice pe care le deține). În creația artistică, imaginea capătă semnificație (conotații), ea nu mai imită obiectele reale în aspectul lor concret, ci devine o configurație caracterizată prin complexul formă-semnificație, semnificația fiind strâns legată de simbol. Cu alte cuvinte, am putea spune împreună cu Wunenburger, că imaginea are statutul de „entre-deux" tradus prin „spațiu dintre" (Sorin Alexandrescu, 2004, în postfața la *Filozofia imaginilor* de J.J. Wunenburger), adică spațiul dintre „intuirea realului sensibil" și „activitatea conceptuală". În acest spațiu dintre sensibil și conceptual se regăsesc atât tendințele naturaliste, realiste, hiperrealiste, academiste, clasice, romantice, simboliste, impresioniste, expresioniste, cubiste, dadaiste, suprarealiste, futuriste, constructiviste, abstracționiste, minimaliste și toate tendințele postmoderniste.

3. 3. ELEVII ȘI IMAGINILE VIZUAL-PLASTICE

Despre importanța activităților artistice plastice în structurarea personalității elevilor prin exersarea funcției plastice, prin stimularea și dezvoltarea vizualității și a creativității s-a scris, s-a cercetat și s-a

argumentat mult. Despre importanța exersării, învățării limbajului plastic în vederea exprimării plastice și accesului la actul creației și pătrunderii contemplative în lumea artelor plastice, de asemenea s-a scris și s-a argumentat peste măsură. Despre componența limbajului plastic, despre fiecare element și mijloc plastic, despre posibilele relații instituite între acestea, despre valoarea lor impresivă, expresivă, simbolică și uneori proiectivă și terapeutică s-a scris stufos de mult.

Dar despre nevoia analizei lucrărilor plastice, a operelor de artă, a imaginilor artistice-plastice, a oricăror imagini vizuale (externe dar și interne, artistice, publicitare, manuale, mecanice, electronice, naturale, științifice etc.) s-a scris, s-a cercetat și s-a experimentat parcă ceva mai puțin. Oare e suficient să-l ajutăm pe elev să descopere, să învețe, să experimenteze și să se exprime și cu ajutorul limbajului plastic? E suficient să simtă, să știe, să facă tot felul de construcții plastice, să se joace cu linii, puncte, pete, culori, ritmuri, armonii, compuneri spațiale, simetrizări, deformări, modulări, structurări bidimensionale, tridimensionale etc.? Elevii desenează, pictează, modelează forme, își exprimă emoții, stări, sentimente, idei proprii prin intermediul limbajului plastic, dar când sunt solicitați să explice, să-și explice, să vorbească despre lucrările lor sau ale colegilor, sunt de obicei blocați. Ei vin în contact zilnic cu o sumedenie de imagini: picturi, desene, ilustrații, afișe, timbre, fotografii de presă, imagini video, tv, digitale, spoturi publicitare, benzi desenate, filme, imagini procesate pe computer, scheme explicative, sigle, tatuaje, radiografii, hărți, ilustrații didactice, semne de circulație etc., iar în timpul somnului vizionează visele proprii preponderent vizuale. Ei se mișcă, trăiesc de fapt într-o adevărată junglă de imagini de o mare varietate care comunică informații diferite, influențează, activând anumite instanțe psihice-cognitive, afective – la nivel conștient, subconștient sau chiar inconștient, manipulează inducând dorințe, reacții, comportamente, stări de spirit programate de alții. Cum se descurcă elevii, tinerii, viitori maturi, în această junglă de imagini, multe dintre ele elaborate și difuzate cu precădere în scopul manipulării? Cine îi inițiază, cine îi învață să le descifreze, să le „citească”, să le înțeleagă, nu doar să le

percează și să fie speriați, fascinați, subjugați, excitați etc., având libertatea și puterea să se distanțeze critic nelăsându-se manipulați?

Într-o frumoasă și complexă pledoarie pentru educația prin artă, Lavinia Bârlogeanu (2001) menționează faptul că la noi s-a pus accentul în învățământ pe cunoașterea și utilizarea limbajului plastic și prea puțin pe receptarea artei, deși în cea mai mare parte elevii vor fi receptori de artă. Autoarea încearcă și reușește în mare parte să răspundă la întrebarea „de ce este necesară receptarea artei?”. Credem la rândul nostru că nu se face destul pentru inițierea elevilor în actul analizei imaginilor, obiectelor artistice, a celor de tip design, publicitare etc. Această inițiere a elevilor în analiza lucrărilor plastice, a diferitelor tipuri de imagini, nu se face de dragul analizei ci în vederea înțelegerii și asimilării reale a virtuților estetice, simțuale, intelective, metafizice, terapeutice, formative ale acestora. Această inițiere în analiza produsului artistic va deschide treptat, chiar dacă foarte încet, ființa elevului spre acel joc subtil și esențial pentru ființa umană care se cheamă „nevoia de a vizualiza abstractul și a transcende vizibilul”. „Când dăm piept cu abundența familiară a concretului perceptibil, încercăm să îi spargem cămașa în căutarea unui ceva mai adânc, mai vast, mai esențial, care vorbește de dincolo de obiect, de aparență. Când dimpotrivă, ne întâlnim cu fața epurată de haina materială a abstracției, ne străduim să avem o percepție a drumului invers sublimării care ne stă în față, să-i căutăm o noimă, o întrupare, să reînviem lumea comprimată în austeritatea semnului” (Ailincăi Cornel, 1990). Această nevoie a ființei umane de a vizualiza abstractul și de a vedea dincolo de vizibil, nu se poate dezvolta, structura valoric fără exersarea treptată a analizei semnelor vizual-plastice, a analizei configurațiilor/structurilor/compozițiilor artistice-plastice, cu alte cuvinte, a modalităților de comunicare prin imagine în cadrul activităților școlare de tip artistic.

3.3.1. COMUNICAREA PRIN IMAGINE

Comunicarea este una din dimensiunile esențiale ale existenței, ea regăsindu-se la toate palierele de structurare/organizare a materiei. Pentru biolog comunicarea este o acțiune a unui organism sau a unei

celule care alterează modelele probabile de comportament ale altui organism sau ale altei celule, într-o manieră adaptativă pentru unul sau pentru ambii participanţi (Mihai Dinu, 1997). Probabil, psihologul şi sociologul nu concep comunicarea în absenţa unui subiect dotat cu conştiinţă, deşi acesta nu este totdeauna conştient de informaţia pe care o vehiculează. O altă definiţie accentuează alt aspect: comunicarea este un proces prin care un individ (comunicatorul) transmite stimuli (de obicei verbali) cu scopul de a schimba comportarea altor indivizi (auditoriul).

Trebuie să subliniem faptul că sunt mai multe posibilităţi de comunicare, nu doar verbală; ba mai mult, s-a constatat că persoanele aflate în interacţiune nemijlocită îşi transmit cu precădere mesaje nonverbale. De asemenea, menţionăm faptul că nu orice comunicare urmăreşte să provoace modificări comportamentale. Poezia, muzica, artele plastice sunt nişte mijloace puternice de influenţare a conştiinţelor şi de modelare a emoţionalităţii, chiar dacă în intenţia artistului emiţător nu este ideea schimbării conduitei receptorului de artă. Viaţa complexă a grupurilor sociale, a societăţii umane, necesită o interacţiune continuă între membrii şi instituţiile sale, comunicarea (indiferent de mijloacele prin care se realizează) fiind ceea ce leagă organismele între ele. Dar „aspectul cel mai spinos al comunicării, care ne interesează aici, rezidă tocmai în contradicţia dintre nevoia interlocutorilor de a-şi transmite mesaje şi imposibilitatea practică în care se află ei de a emite şi recepţiona altceva decât semnale"(Mihai Dinu, 1997). Operele de artă, imaginile transmit mesaje sau semnale? Termenul generic de mesaj acoperă o mare varietate de realităţi: gânduri, sentimente, trăiri, idei, emoţii, stări de conştiinţă sau produse ale fanteziei/imaginaţiei. Aceste manifestări complexe ale psihismului uman nu pot fi sesizate direct de sistemele noastre senzoriale. De aceea cel care vrea să transmită mesaje (fie el scriitor, politician, profesor, artist plastic, actor etc.) este obligat să încredinţeze unor semnale materiale, perceptibile senzorial (sunete, vocale, consoane, culori, linii, forme, gesturi, mişcări etc.) misiunea de a reprezenta indirect, prin vicarianţă, produsele impalpabile ale conştiinţei şi afectivităţii. Acest proces de traducere/transformare a mesajului în semnale (codificare) se dovedeşte a fi o activitate indispensabilă, iar

transmițătorul care o efectuează, un participant de neînlăturat la procesul comunicării. Transmițătorul, în cazul artistului, este și sursa sau enunțătorul mesajului (el își transmite mesajul prin opera creată de el însuși). Enunțătorul mesajului (artistul/creatorul imaginii) preia conștient sau inconștient idei, viziuni, simboluri, motive, soluții tehnice/plastice etc. formulate, configurate de alți artiști dinaintea sa. Prin imaginile sale nu vorbește doar el, artistul, ci și părinții, educatorii, prietenii, grupul de apartenență socială sau profesională, muzeul imaginar, spiritul epocii. Așa, de exemplu, pictorul Botticelli, ca și publicul său, aparțineau unei culturi foarte diferite de a noastră, și anumite aspecte ale activității lor vizuale erau puternic impregnate de aceasta (Pierre Bourdieu 1991). Comunicarea este polifonică și mesajul artistului codificat în opera plastică este mult mai complex decât pare la prima vedere și are în spatele său acumulări/aluviuni deversate /decantate/precipitate în ființa artistului.

Mesajul poate fi considerat fie ca un dat (telegramă, ordin), fie ca un fenomen pe cale de constituire. În momentul emisiei, mesajul este întotdeauna o acțiune personală (mai ales în cazul artei), individualizată, trăită de o ființă care îi conferă un moment unic în istoria sa. Activitatea artistică începe chiar de la sursă. Mesajul plastic, ca și mesajul poetic, nu corespunde niciodată într-un chip cu totul adecvat, unei semnificații prestabilite (Rene`Berger1976). Mesajul/semnificația se coagulează în timpul facerii operei plastice din tensiunea, interferența, precipitarea semnelor pur plastice și lumea interioară a artistului grea de aluviuni, totul într-o combustie potențată de voința de a crea. Opera de artă propune o nouă adecvare între semnele care o constituie și semnificația pe care o poartă acestea, semnificație pe care fiecare nouă privire o face mai amplă (Rene Berger 1976). Deci semnificația operei de artă se constituie/ia naștere/se configurează la intersecția dintre universul creatorului/sursei/transmițătorului, univer-sul operei propriu-zise și universul receptorului de artă. În cazul receptorului de artă, este implicată/activată pe lângă alte multe instanțe psihice, și cultura artistică (cultura vizuală). Receptorul fără cultură artistică sau cu o cultură precară se mulțumește de regulă să extragă din mesajul operei acele elemente prin care să identifice obiectele sau

grupul de obiecte. Avem în acest caz o receptare tip recunoaștere elementar: copaci, grup de copaci fără frunze, toamnă, peisaj de toamnă. Oare opera de artă este un mesaj cifrat de artist pe care spectatorul trebuie să-l descifreze? Sunt specialiști (istorici, psihologi, psihanaliști, sociologi etc.) care reduc operele de artă la niște documente istorice, psihanalitice etc., descifrându-le mesajul, impunându-le în prealabil codul la care s-au acordat ei (cod istoric, psihanalitic, sociologic etc.). Dar dacă mesajul, în cazul operei de artă, nu este un dat nici la emisie nici la transmisie, cu atât mai mult nu este un dat la recepție. Rezultă deci că opera de artă nu e niciodată supusă unei simple descifrări. Actul receptării, în cazul operei de artă, poate fi instaurator nu doar de tipul recunoaștere. În receptarea operei de artă se vorbește de fapt de trei intenții posibile ale consumatorului de artă: îl poate interesa intenția autorului (ce vrea să spună de fapt autorul prin intermediul operei/imaginii), intenția operei (ce îmi spune efectiv opera/imaginea pe care o am acum și aici sub privirile mele), sau intenția proprie (ce îmi activează opera/imaginea în mintea mea și ce semnificații pot construi eu pornind de la lumea mea interioară), perspectivă ce scoate în evidență complexitatea comunicării/dialogului cu opera de artă. Ca urmare, „gândirea critică… trebuie să atragă atenția spectatorului că nu trebuie să se lase în seama unei recepții standard prin intermediul unui criteriu valabil pentru toți, fiindcă fiecăruia i se cuvine să participe la existența artei după cum i se cuvine artei să participe la existența fiecăruia” (Rene Berger1976).

După această introducere în problema comunicării în general și a comunicării în artă și prin artă în special, și avertismentul formulat de R. Berger care nu trebuie uitat de nici un educator, vom prezenta, pe scurt, principalele caracteristici vizuale care se regăsesc, într-un fel sau altul, în picturi, desene, fotografii, în imaginile filmice, tv și video și care constituie, totodată, fundamentele unei culturi vizuale firești omului contemporan care trăiește într-o lume dominată de vizual. Pentru a putea dialoga cu opera de artă, cu imaginea bidimensională sau tridimensională, elevul are nevoie de o minimă cultură vizuală care să-i mijlocească experiențe estetice care, la rândul lor să-i inducă satisfacții contemplative.

*

COMPOZIȚIA/COMPUNEREA IMAGINII (centre de interes/de forță, linii de forță)

Compoziția/compunerea unei imagini se referă, într-o primă și elementară aproximație, la organizarea/gruparea unui număr oarecare de elemente identificabile prin văz: pete, mase/suprafețe colorate, segmente de dreaptă, puncte, figuri geometrice, elemente semnificative (motive, obiecte, personaje). Aceste elemente grupate/compuse/organizate pot fi identificate în picturi, gravuri, desene, fotografii, afișe, timbre etc. În artele vizuale, organizarea formelor/cromorfemelor reprezintă un mod esențial al creației, arta fiind concepută de-a lungul vremurilor de dezvoltare estetică ca un proces de compoziție (Herbert Read 1971). Prin compoziție vizuală, Rudolf Arnheim înțelege modul în care operele de artă sunt alcătuite din forme, culori sau mișcări. De obicei, când sunt analizate aceste organizări de forme, culori etc., există tendința vizibilă în majoritatea tratatelor de a reduce imaginea/opera plastică la forme și direcții privite drept osatură constitutivă, adică la pătrate, triunghiuri, pentagoane etc., cu alte cuvinte la niște diagrame ce scot în evidență părțile concrete ale materiei vizibile. R. Arnheim, subliniind faptul că aceste diagrame corespund sau se regăsesc doar la un grup de opere sau la un artist și că de obicei ele sunt unice, privește și analizează compunerea imaginilor artistice, ca de altfel și percepțiile, ca pe un „câmp de luptă”, unde toate formele sunt configurații de forțe care se organizează în virtutea a două principii adânc înrădăcinate în structurile noastre mentale: centricitatea și excentricitatea. El descrie structura compozițională, fie ea un sistem compozițional centric, excentric sau combinații ale acestora, pornind nu de la lucruri sau forme, pete, culori, ci de la vectori, căci toate formele sunt configurații de forțe direcționate.

Elementele care se compun după diferite principii (simetrie, asimetrie, centricitate, excentricitate, polaritate, închidere, deschidere etc.), fie că le considerăm forme, pete, mase/suprafețe colorate, linii, motive, personaje sau centri dinamici cu rețeaua de relații dintre ei ori diferite îngrădiri sau arii restrânse, pot fi identificate în picturi, desene, sculpturi, fotografii, afișe etc. Se constată, de-a lungul vremurilor, o

evoluție a compoziției după unii autori de la compoziții închise/centrice spre compoziții deschise/excentrice. Această evoluție a avut urmări asupra manierei în care compoziția se înscrie într-un spațiu dat: monument, tapiserie, tablou, pagină de carte, afiș, ecran etc. În antichitate stilul unor monumente (frontoane, frize, bazoreliefuri) a dus la prezentarea de forme alungite și repetate. În evul mediu, stilul romanic și gotic au antrenat prezența de forme, cadre rotunjite sau ogivale. Dezvoltarea picturii de șevalet (pânză pe un șasiu de lemn) a făcut din dreptunghi forma dominantă în care se organizează progresiv imaginea în occident. Desigur se întâlnesc forme, cadre diferite: pătrat, cerc, triunghi, oval, hexagon, pentagon etc., dar forma dominantă a cadrului în care se compune imaginea în occident este dreptunghiul. Cele mai multe tablouri sunt dreptunghiulare; cărțile, timbrele, ilustrațiile, afișele, inclusiv ecranul televizorului, cinematografului sunt dreptunghiulare. Cadrul în care se desfășoară imaginea are o anumită structură vizual-geometrică (axe de simetrie, diagonale) care poate fi exploatată.

CENTRE DE INTERES / CENTRI DINAMICI ȘI LINII DE FORȚĂ

În organizarea/compunerea elementelor imaginii sesizăm puncte puternice (centre de interes) și linii de forță. Punctele puternice/centrele de interes sau centrii dinamici sunt opriri obligatorii pentru ochii care examinează imaginea și pot fi marcați prin:

- pată clară, luminoasă într-un ansamblu întunecat; acest singur element constituie un pol de atracție imediat;
- mai multe pete luminoase divers repartizate; ele constituie un veritabil traseu luminos al imaginii care orientează privirea;
- elemente identificate ca intervenind în semnificația globală a imaginii: motive, obiecte, personaje; un element viu (om sau animal) constituie un punct puternic într-un ansamblu inanimat.

Liniile de forță corespund unor linii simple (direcția unui perete, curbura unui corp, linia de orizont) care străbat fotografia, tabloul sau altă imagine. Ele există virtual în spațiul geometric al

dreptunghiului cadru (diagonale, perpendiculare, paralele) şi permanent ajută la fel de bine la construirea, cât şi la citirea imaginii. Combinarea de verticale, orizontale şi de oblice în cadrul dreptunghiului imaginii oferă diferite posibilităţi pentru punctele de interes şi liniile de forţă. În funcţie de organizarea şi gruparea acestor linii de forţă şi centre de interes imaginea poate fi simetrică sau asimetrică, închisă sau deschisă, dinamică sau statică.

În organizarea şi lectura vizuală a imaginii au o mare importanţă liniile şi direcţiile orizontale, verticale, oblice şi cele curbe. Linia orizontală este rece, calmă şi plată şi poate evoca orizontul şi imobilitatea unui corp întins. Ea se armonizează perfect cu formatul dreptunghiular. Linia verticală evocă poziţia în picioare şi exprimă hotărârea. Ea nu are, în schimb, proprietatea de a sugera profunzimea spaţiului: dacă privirea este confruntată cu mai multe verticale ea se opreşte şi nu penetrează în profunzimea imaginii. Diagonala (linia sau direcţia oblică) este animată de o mişcare care atrage privirea. Ea este cea care orientează, de obicei, sensul, direcţia lecturii imaginii. De altfel, în câmpul perceptiv, atât animalele cât şi omul, sunt atraşi în primul rând de ţintele/obiectele care se mişcă şi de liniile şi direcţiile orizontale, verticale şi oblice, ultima fiind cea care sparge optic planitatea bidimensională şi induce senzaţia de mişcare/dinamism în privitor.

În structura compoziţională a imaginii pot interveni mai multe linii oblice, precum şi combinaţii de linii verticale şi orizontale, verticale şi oblice, oblice plus verticale plus orizontale, obţinându-se efecte diferite (mişcări ascendente puternice, instabilitate, nelinişte, senzaţia de ruptură etc.). Mai trebuie spus că, în funcţie de felul cum este structurată imaginea, liniile şi direcţiile orizontale, verticale şi cu precădere cele oblice pot avea o mare importanţă în orientarea citirii vizuale a acesteia.

CERCURI ŞI CURBE

Cercul este o figură geometrică perfectă în măsura în care este întreagă şi închisă. Cercul ocupă un loc preponderent în arta monumentală religioasă (cupole, rozase, vitralii etc.). Curbele conferă imaginii o blândeţe care temperează duritatea dreptelor şi unghiurilor.

Cadrul circular e mai puţin utilizat decât cel dreptunghiular. Se întâlneşte mai cu seamă în Renaştere (tondo) la unele tablouri destinate să orneze interiorul bisericilor. De asemenea, apare ulterior ca și cadru de portret-medalion (la Grigorescu, de exemplu). Cadrul circular în care este circumscrisă imaginea naşte alte curbe în interiorul imaginii, cu unul sau mai multe centre de interes, care sunt centrul cercului cadrului imaginii şi centrele altor cercuri imaginare sau efectiv construite. Aceste linii circulare, curbe corespund unor forme concrete (rotunjimea unei feţe, unui bust sau a unui braţ, conturului unui vas etc.) sau apar construite ca atare în osmoză cu diferite câmpuri cromatice (în constructivism sau în arta abstractă) de factură geometrică.

Cercul și curbele sugerează o serie de conotații specifice diferitelor culturi. Cercul este împreună cu centrul, crucea și pătratul, al doilea simbol fundamental. El poate însemna perfecțiune, omogenitate, cerul cosmic, divinitatea, timpul, poate fi simbol al sinelui, protecție, soarele etc. În imaginile complexe unde sesizăm alături de forme circulare linii drepte, oblice, libere, curbele introduc un element de temperanță care contribuie la efectul general de armonie și echilibru.

NUMĂRUL DE AUR (SECȚIUNEA DE AUR)

În lumea formelor și structurilor naturale, ca și în cele artistice, întâlnim o mare diversitate de raporturi între mărimi liniare, suprafețe, volume etc. Aceste raporturi/relații pot fi grupate în două mari categorii: două sau mai multe mărimi pot fi egale sau inegale. În cazul celor inegale (o dimensiune este mai mare iar cealaltă sau celelalte sunt mai mici) întâlnim o mare varietate. Totuși în această mare varietate, oamenii au descoperit un raport care apare foarte des în alcătuirea unor cristale, plante, animale, ființa umană și chiar în foarte multe alcătuiri/construcții umane. Acest raport, exprimat prin relația dintre două segmente inegale, în așa fel încât raportul dintre segmentul mare și segmentul mic să fie egal cu raportul dintre suma celor două segmente și segmentul mare, este exprimat numeric printr-un număr irațional: 1,618... Acest număr a fost numit numărul de aur sau proporția divină. Acest raport între diferite mărimi (segmente, suprafețe), acest număr de aur irațional, poate constitui un element de referință în fotografie,

pictură, sculptură sau arhitectură, şi dă naştere unei compoziţii echilibrate, armonioase.

ILUZIA PROFUNZIMII ÎN CADRUL IMAGINII

Iluzia profunzimii spaţiului, în cazul imaginii bidimensionale, se poate realiza prin mai multe modalităţi:

- prin crearea unor plane distincte, sugerate prin diferite repere (grupuri de personaje, obiecte, copaci etc.);
- obiecte, forme acoperite, mascate parţial de alte obiecte/forme;
- perspectiva colorată (aeriană): în natură obiectele îndepărtate le vedem într-o tentă albăstruie; în pictură prin estomparea contrastelor pe măsură ce formele sunt tot mai depărtate;
- perspectiva liniară care e fondată pe o iluzie optică ce ne face să vedem obiectele îndepărtate mai mici decât cele apropiate de noi. Elementele perspectivei liniare sunt: punctul de vedere, raza vizuală principală, linia de orizont, punctul de fugă, linii de fugă. Există perspective liniare cu un punct de fugă, cu două sau cu trei puncte de fugă. Într-o abordare complexă, cu tendinţe exhaustive, putem vorbi de sisteme perspectivice – ipoteze spaţiale construite de mintea artiştilor sau a geometrilor (sisteme unitare, unificate de tratare şi regrupare a cromorfemelor în planul tabloului/imaginii) – proxemice, relative sau mixte, şi ale distanţelor îndepărtate:

a. Perspective proxemice:
- optică
- paralelă
- arabesc sau entrelacs (arta orientală, persană, Pollok)
- focală (obiectul reprezentat ocupă aproape în întregime suprafaţa tabloului – portret, gros-plan în cinematografie)
- reversibilă (este o perspectivă optică în care înaintele şi în spatele îşi schimbă mereu locurile – reversibilitatea figură-fond, Echer)
- taşistă
- în tablă de şah (Mondrian, Klee)
- microscopică

b. Perspective proxemice relative sau mixte:
- sferică
- axială
- frontală
- prin rabatere, eşalonare (arta egipteană, arta infantilă, Dubuffet)
- cavalieră (utilizată adesea în organizarea picturală a naturii moarte - Cezanne cubiştii)
- cubistă (cubism analitic şi sintetic)
- proiectivă
- barocă
- izometrică

c. Perspective ale distanţelor îndepărtate:
- liniară
- inversă
- oblică
- atmosferică (aeriană)
- în zbor de pasăre
- în etaje (registre, planuri)
- în înălţime (pictura chineză clasică)
- anamorfotică.

SCARA PLANURILOR

Scara planurilor corespunde mărimii fiinţelor animate, obiectelor sau elementelor de decor reprezentate în imagine, raportate la mărimea acesteia. Ea nu depinde de mărimea imaginii dar traduce un raport de proporţie între subiect şi cadru. Dăm mai jos o scară a planurilor care se regăseşte în diferite imagini picturale, benzi desenate, fotografii, în imagini filmice:

Planul	Funcția generală	În ce imagine îl găsim	La ce folosește el în cinema?
Plan general	descrie	- pictură sau fotografie de peisaj; - vinete în benzi desenate sau în debutul romanelor foto.	- arată contextul scenei; - suscită o emoție estetică; - sugerează singurătatea eroului (personaj redus la starea de siluetă de punct în imensitatea planului).
Plan larg	situează	- peisaj care însoțește drept fundal unele scene religioase sau prezente în pictură	- evocă acțiunea global; - sugerează contextul fără să-i acorde un loc particular (exemplu: scenă de luptă).
Vedere în picioare sau plin cadru	atestează	- portrete oficiale (pictură sau fotografie); - vinete în benzile desenate corespunzând unui moment sau acțiune care privilegiază un personaj.	- distinge un personaj de cea ce îl înconjoară, îi conferă importanță; - îl prezintă în acțiune.
Plan mijlociu	atrage atenția	- portret afișând o atitudine și un costum cu un anumit rol semnificativ	- acordă o importanță sporită unui personaj și gesturilor sale; - intensifică acțiunea.
Gros plan	dramatizează emoționează	- portret încercând să transmită o stare interioară	- exprimă sensibilitatea, comunică spectatorului sentimentele personajului.
Tres gros plan	atrage atenția duce emoția până la paroxism	- imagini publicitare scoțând în evidență valoarea unui detaliu; - fotografie și pictură cu caracter simbolic sau fantastic; - vinete de benzi desenate sugerând intensitatea emoției.	- scoate în evidență un detaliu pentru a-i acorda o valoare simbolică sau fantastică.

Menționăm că în cinema și în benzile desenate se regăsesc trei variante de plan mijlociu: prim-plan (fața și bustul personajului), plan

american (personajul este văzut până la ceva mai sus de genunchi), plan italian (personajul este văzut până la genunchi).

VEDEREA SAU UNGHIUL DE VEDERE

În diferite imagini (fotografii, picturi, desene, cinematografice etc.) un personaj sau un obiect poate fi văzut și reprezentat din față, din spate, din profil sau din trei sferturi. De asemenea, vederea și reprezentarea se poate realiza de la același nivel cu subiectul, de sus în jos sau de jos în sus, obținându-se efecte și expresivități diferite. Astfel, vederea din față, numită și vedere frontală, are o funcție de contact. Ea dă impresia că personajul reprezentat se adresează direct spectatorului sau ascultătorului. Este utilizată în publicitate, în afișele electorale, unde personajul reprezentat poate da impresia că se uită direct în ochii publicului, dar poate da impresia și de agresivitate. Vederea din spate sau din profil sunt mai puțin folosite decât cea din față. Ele exprimă întotdeauna intenții personale. Vederea din spate creează un efect insolit, enigmatic. Un personaj desenat, fotografiat sau filmat din spate este indescifrabil. Vederea din profil cu umbra personajului proiectată poate sugera o dimensiune fantastică sau evoca iminența unui pericol. Acest procedeu este frecvent în westernuri și filme polițiste. Vederea din trei sferturi poate apărea cea mai neutră, mai puțin subiectivă ca cea frontală; în acest caz afirmarea personajului este mai puțin dură și invită a fi privită. Vederea la nivelul subiectului este cea mai des utilizată și apare neutră și obiectivă. Vederea de sus în jos domină personajul sau decorul. Ea poate de asemenea servi la descrierea unui peisaj. Vederea de jos în sus dă impresia celui care privește imaginea respectivă că se află mai jos. Personajul reprezentat astfel încât să fie văzut de jos în sus poate da impresia de forță, voință, personalitate, dar și de autoritate și despotism.

CULOAREA

Culoarea este un element ubicuu în această lume și probabil cel care contribuie din plin la farmecul, poezia și spiritualizarea acesteia. Să ne închipuim, doar pentru o clipă, lumea noastră colorată numai în alb, negru și cenușiu: fără răsăriturile și apusurile exploziv colorate ale soarelui, fără mirifica lume a florilor atât de divers colorată, fără simfonia

coloristică a toamnelor, fără ochii albaştri, natura fără bogăţia de verzuri a vegetaţiei sau multitudinea de culori a diferitelor vieţuitoare (fluturi, păsări, mamifere etc.) sau misterioasele lumini colorate ale cristalelor ori ale aurorelor boreale, cerul fără apele lui adânci, bisericile, muzeele, locuinţele fără picturi, oamenii şi casele doar în alburi, negruri şi cenuşiuri. „Culorile influenţează sufletul; ele pot să ne provoace senzaţii, să evoce emoţii, idei care să ne liniştească sau să ne frământe, să ne întristeze sau să ne bucure", scrie Goethe, cel care a studiat toată viaţa culoarea mai ales din punct de vedere sufletesc şi spiritual.

Culorile, fie ele culori lumină sau culori pigment, ca şi sunetele muzicale, constituie bazele unui limbaj care, datorită faptului că sunt mai puţin rigide decât cuvintele, oferă mai multe nuanţe pentru a transmite integral stări de spirit (Marc Havel 1980). În timp, înţelegem, simţim, intuim cu toţii că pictura/culoarea nu este, de fapt, decât un mijloc material (legat ce-i drept de un element mai subtil - lumina) de a transmite „lucruri ce privesc" spiritul. Kandinski, referindu-se la culoare, într-o celebră carte, remarcă faptul că atunci când îţi plimbi privirea pe o paletă acoperită de culori, rezultă două efecte principale:

1) un efect pur fizic, ochiul însuşi fiind cucerit de frumuseţea şi de calităţile culorii, privitorul resimţind mulţumire, bucurie, ochiul fiind înviorat, sau el se calmează sau se răcoreşte la fel ca degetul care atinge o bucată de gheaţă;

2) un efect psihic, culoarea trezind, inducând o vibraţie sufletească, ea fiind un mijloc de a exercita o influenţă directă asupra sufletului.

Dar pe lângă efectul impresiv (fizic, fiziologic) şi expresiv (psihic) culoarea poate avea, în cazul fiinţei umane şi o funcţie simbolică, spirituală (vezi Cornel Ailincăi, *Opera fereastră* 1991).

Relevante din perspectiva unei culturi vizuale minime, esenţiale în cea ce priveşte culoarea sunt de reţinut următoarele aspecte:

- culoarea ia naştere pentru receptor din interacţiunea lumină-materie/substanţă-ochi;
- în artele vizuale şi în artele spectacolului întâlnim două câmpuri de culori: culori lumină şi culori pigment;

- culorile lumină: primare (lumina roșie, lumina albastră, lumina verde); secundare (lumina galbenă, lumina magenta/roșu-oranj, lumina cyan/albastru-verde);
- sinteza aditivă (amestecul aditiv) a culorilor lumină:
  lumina roșie + lumina verde = lumina galbenă
  lumina albastră + lumina roșie = lumina magenta (lumina roșie-oranj)
  lumina verde + lumina albastră = lumina cyan (lumina albastră-verde); fotografia, cinematograful și televiziunea apelează la aceste operații de amestec de lumini colorate;
- putem grupa, clasifica, ierarhiza culorile pigment în:

a) culori primare (roșu, galben, albastru);
b) culori binare (oranj, verde, violet);
c) culori calde, culori reci (roșu, oranj, galben și albastru, violet, verde);
d) culori complementare (roșu-verde, albastru-oranj, galben-violet);
e) non-culori (alb, negru, griuri intermediare);

- amestecul fizic al culorilor (cu alb, cu negru, cu complementara, cu semenele);
- amestecul optic;
- contrastele cromatice (în sine, de calitate, de cantitate, clar-obscur, cald-rece, complementar, simultan);
- acord, armonie, game cromatice;
- semnificații simbolice ale culorii (vom reveni cu unele detalii/aspecte în capitolul despre studierea și exersarea limbajului plastic - premisă pentru lectura imaginii vizual-plastice).

ILUMINAREA (ECLERAJUL SAU ILUMINAREA OBIECTELOR/FORMELOR)

Obiectele nu sunt vizibile decât dacă sunt iluminate. Noaptea, când toate sursele de lumină sunt stinse în cameră noi nu vedem nici un obiect. Dacă aprindem un chibrit, o veioză așezată pe masă, un bec montat în tavan sau o lanternă pe care o plimbăm în dreapta și în stânga și de jos în sus, vor apare din întuneric deodată sau rând pe rând diferite obiecte aflate în cameră. Iluminarea, în funcție de felul în care se face, poate îndulci o față sau un loc, poate crea impresia de realism sau din

contră, poate crea un efect dramatic, misterios. Sursele de lumină care iluminează obiectele pot fi naturale sau artificiale, directe sau difuze. Când iluminarea este directă obiectul iluminat prezintă zone contrastante, unele mai deschise altele mai închise. În acest caz spunem că lumina este modelantă: planele sau suprafețele luminate ne atrag privirea instantaneu, în timp ce părțile umbrite rămân ascunse. Privirea este ghidată de aceste relații dintre părțile iluminate și cele umbrite și trece de la clar la neclar sau mai puțin clar pe niște itinerarii construite de către pictor, fotograf sau cineast. Pe o vreme frumoasă, de exemplu, obiectul reprezentat apare contranstant (sub formă de volum): culorile sunt violente/saturate în zonele luminate dar inexistente în zonele din umbră. Lumina poate fi difuză când cerul este acoperit cu un strat de ceață, nori negri sau stropi deși de ploaie. Atunci lumina devine difuză, în acest caz obiectele apar plate, omogene la fel și culorile devin estompate, șterse, armonioase. Iluminarea indirectă estompează volumetria și efectul umbrelor. Lumina poate deveni plasticizantă, element de expresie și prin dirijarea direcției sale vizavi de obiectul reprezentat. Astfel, iluminarea se poate face din față, din lateral (profil), din trei sferturi, razant, contre-jour, obținându-se efecte diferite: volum, dramatism, detașare de fond sub formă de aureolă, siluetă etc.

Eclerajul sau iluminarea este caracterizată prin intensitate, dominantă cromatică și unghiul format de razele de lumină și subiectul reprezentat. Lumina este un element plasticizant și de expresie deosebit la îndemâna artistului plastic, fotografului, coregrafului, regizorului de teatru și film, fie ea naturală, artificială sau compozită.

DOMENIILE IMAGINII ȘI GENURILE ACESTORA

a) Pictura: portretul, autoportretul, peisajul, scena de gen, natura moartă, trompe-l'oeil, pictura nonfigurativă;
b) Desenul: ilustrația, caricatura, benzile desenate, schema, schema explicativă, organigrama, desenul tehnic, harta, graficul;
c) Fotografia: instantaneul, fotografia de presă, fotografia de modă, fotografia științifică, fotografia aeriană, legenda fotografiei, trucaje fotografice, romanul foto;

d) Artele grafice: copertă de disc, etichetă, copertă de carte, siglă, marcă, afiş, colajul, afişul publicitar, afişul politic, afişul de cinema, tipografia;
e) Filmul: filmare cu camera fixă, travelling, montajul, efecte speciale cu camera, trucaje cinematografice, scenariul, succesiunea imaginilor, filmul de ficţiune, filmul documentar, desenele animate, imaginea televizată, clipul video, imaginea procesată pe calculator.

Această trecere în revistă rezumativă a principalelor probleme, principii, teme, genuri, domenii ale imaginii ne atestă complexitatea şi marea varietate a domeniului. De asemenea rezultă, credem, responsabilitatea educatorului de artă indiferent de vârsta elevilor cu care lucrează, în a crea acestora experienţe vizuale cât mai diverse, concrete şi apropiate de ceea ce le oferă viaţa, extrăgând şi conştientizând mereu atât aspectele esenţiale şi comune diverselor tipuri de imagini, cât şi aspectele specifice. Numai explorând împreună bogata junglă a lumii imaginilor elevii vor reuşi treptat să descifreze şi să înţeleagă structura acestora, modalităţile de elaborare şi de expresie utilizate în transmiterea unor informaţii sau mesaje, vor învăţa treptat să le citească, să le interpreteze. Cantonarea doar în experienţe vizual-plastice legate de pictură, desen şi modelaj nu este suficientă pentru a-l face pe elev capabil să dialogheze cu orice tip de imagine, descurcându-se în hăţişul acestora şi lăsându-se mai puţin manipulat şi devenind astfel mai liber, mai independent în luarea deciziilor.

3.3.2. TIPURI DE LECTURĂ/ANALIZĂ A IMAGINII VIZUAL-PLASTICE

Elevul este beneficiarul activităţii vizual-plastice desfăşurate în cadrul educaţiei vizuale care este de dorit să fie formativă. În cadrul acestor activităţi care ţin de sfera esteticului elevul poate fi implicat sub diferite ipostaze: experimentator, creator, explorator care se joacă cu limbajul vizual-plastic prin intermediul diferitelor tehnici, exprimându-se pe sine şi lumea în care trăieşte (sentimente, emoţii, stări, aspecte şi situaţii din mediul ambiant), sau privitor, contemplator, comentator, critic al unei picturi, sculpturi, fotografii sau film artistic. Aici ne

interesează cu precădere ipostaza de receptor/contemplator de imagini artistice-plastice. Trebuie spus de la bun început că receptarea artei este un concept vag, inexact, discret, sfera lui fiind atât de extinsă, încât este aproape indeterminabilă. Este un concept ce implică aprecierea și presupune credință și alegere subiectivă (Bârlogeanu 2001). Fiind un concept funcție și de concepte ca educație, cunoaștere, creație, comunicare, cu care relaționează complex, receptarea artei se pretează unei analize situaționale. În ipostaza de receptor/contemplator de artă, elevul interacționează cu diferite opere de artă, deci implicit cu creatorul acestora, acest lucru petrecându-se și în funcție de finalitatea actului de receptare (ce scopuri urmăresc când analizez/receptez imaginea); de asemenea sunt importante în actul receptării tehnicile, metodele, formele de dialogare cu opera vizual-plastică (observ, inventariez doar mijloacele/semnele pur plastice; compar opera cu alte opere cunoscute; deduc cărui curent artistic îi aparține; vreau să aflu intenția autorului etc.). De asemenea, vom vedea că avem două mari modalități de valorizare estetică a imaginilor artistice-plastice: modalități de restaurare semantică, pornind de la opera propriu zisă și centrându-ne pe aceasta, sau modalități de instaurare semantică, unde pornim în același timp de la noi și de la operă, dar centrându-ne cu precădere pe sinele propriu, deci investind în opera receptată semnificații proprii. Observăm, chiar și din această eboșă, că actul, procesul receptării imaginii artistice este complex și implică mai multe repere care se interconexează cu accente diferite, constituind ceea ce se cheamă situația de receptare. Reperele analizei situaționale în cazul fenomenului de receptare a artei sunt următoarele (vezi Ioan Petru 1995 și Bârlogeanu 2001):

- subiectul receptor (S);
- creatorul operei (C) prezent prin opera receptată sau în curs de receptare;
- intenționalitatea sau finalitatea actului de receptare a artei (F);
- formele, tehnicile, metodele stilurile, activitățile de interpretare a operei (A);
- modalități de restaurare semantică (R);
- modalități de instaurare semantică (I).

Noi vorbim aici de receptorul elev care este implicat efectiv și în activități creatoare (desenează, pictează, fotografiază, modelează), chiar dacă acestea sunt de tipul a ceea ce am numi jocul de-a arta (vezi Cioca 2007), care îi dau posibilitatea cunoașterii din interior a procesului creator, elevul parcurgând toate etapele acestuia. Lavinia Bârlogeanu (2001) consideră că fenomenul receptării este prioritar în raport cu asimilarea și exersarea anumitor limbaje artistice, putându-se ajunge la o reconciliere între afectiv și cognitiv (autoarea citată considerând că prioritatea cognitivului chiar și în raport cu fenomenul artistic, reminiscență a modernismului, marchează încă învățământul). Fără să minimalizăm fenomenul receptării în raport cu jucarea/exersarea limbajului plastic și concomitent exprimarea de sine și a lumii prin intermediul aceluiași limbaj plastic, considerăm, cel puțin în domeniul educației vizuale, că cele trei aspecte se intercondiționează reciproc, iar din punct de vedere psihopedagogic nu cred că putem susține cu argumente tari, infailibile, prioritatea unuia sau altuia.

După cum bine se știe, dintre toate conținuturile învățării, artele ne implică efectiv în cel mai înalt grad. Această implicare afectivă are loc atât în procesul receptării imaginii artistice-plastice, cât și în timpul elaborării acesteia în cadrul activităților plastice. Cele două tipuri de activități, „crearea imaginii" și „receptarea imaginii", se conjugă complementar, completându-se una pe cealaltă, sprijinindu-se una pe cealaltă. Noi pledăm pentru o împletire a celor două tipuri de activități, lucru posibil în practica curentă, căci să nu uităm, elevul construiește imagini pornind inclusiv de la alte imagini (opere de artă), el receptează și analizează diferite opere de artă dar și lucrările colegilor și chiar cele proprii. De altfel încercăm în paragrafele următoare să arătăm cum studiul limbajului plastic, al problemelor compoziției, studiul structurilor naturii etc. sunt și prilejuri de coagulare a unor structuri interpretative benefice receptării diferitelor imagini artistice.

*

Vom prezenta în continuare variabilele fenomenului de receptare a artei cu unele precizări, detalieri, pentru ca în final să schițăm câteva tipuri/scheme de lectură/receptare a imaginilor artistice (o analiză detaliată, profundă și de multe ori pasionantă, a acestor variabile din

perspectivă psihologică, pedagogică și interdisciplinară aflăm în lucrarea plină de înțelesuri a Laviniei Bârlogeanu, *Psihopedagogia artei*, 2001, a cărei lectură incitantă a constituit materia de bază a acestui capitol).

1. SUBIECTUL RECEPTOR este beneficiarul, cel căruia i se adresează imaginea artistică, opera de artă. El este subiect care intervine activ, care descifrează, simte, construiește înțelegeri, interpretează imaginea, dar concomitent este și obiect al influențelor exercitate de imaginea/opera de artă pe care o recepteaază. Dacă receptorul este elev, atunci activismul acestuia este mai complex prin implicarea efectivă a subiectului receptor și în activități creatoare (elevul plăsmuiește el însuși lucrări plastice cu virtuți estetice unde personalitatea lui este implicată din plin). În cazul subiectului receptor, fie el și elev, procesul receptării operei de artă subîntinde concepte/procese ca trăire, înțelegere, interpretare, contemplare.

2. CREATORUL OPEREI, IMAGINEA, LUCRAREA PLASTICĂ vizionată este corelatul principal al receptorului. Creatorul este prezent în operă în primul rând prin intenționalitate, aceasta sublimând dorințe dar și modelând influențe culturale. Subiectul receptor se relaționează cu creatorul prin intermediul operei, nu direct; opera/imaginea fiind deci un „interval" între creator și receptor, interval ce poate fi influențat (sărăcit, îmbogățit, citit și altfel) și dinspre receptor.

3. A treia variabilă care intervine în relația dintre receptor și creator/operă este INTENȚIONALITATEA sau FINALITATEA actului de receptare. Această variabilă este una de relație: ea leagă elevul care e în căutarea propriei ființe (prin structurarea personalității și conștientizarea sinelui) de creațiile spiritului (valorile umane). Finalitățile, scopurile educației, inclusiv ale receptării operei de artă, acoperă prin jocul lor spațiul dintre dorință (rădăcinile ființei) și înălțimile dezirabilului (idealurilor). Această oscilare în câmpul pedagogic între dorință și dezirabil înseamnă a fundamenta educația pe valorile umane autentice, esențiale (vezi psihologia umanistă). Autoarea menționată mai sus subliniază faptul extrem de important (mai cu seamă când este vorba de educația vizual/artistică, zicem noi) că „a vorbi de intenționalitate fără a evidenția valoarea din spate, este un lucru de care pedagogia trebuie să se ferească (este cazul pedagogiei prin obiective, care de dragul preciziei,

pierde legăturile cu rădăcinile ființei propuse spre formare)" (Bârlogeanu 2001).

4. ACTIVITĂȚILE DE INTERPRETARE A OPEREI, FORMELE, TEHNICILE, stilurile de analiză, metodele, constituie o altă variabilă. Pentru că limbajele artistice se caracterizează prin echivocitate iar sensurile operelor artistice sunt multiple, sau cristalizat o serie de tehnici, de metode de lectură vizuală. Există în acest sens, în demersurile didactice actuale, mai ales în învățământul vocațional, două tendințe oarecum extremiste: reducerea procesului de receptare a artei la activități explicative (analize structurale a imaginii), eliminând orice raportări subiective sau intersubiective; sau dimpotrivă, în numele importanței exacerbate a subiectivității în receptarea artei, sunt respinse ca străine de domeniul artistic analizele obiective. Aici lucrurile se mișcă între explicare și interpretare, între activități explicative și activități interpretative. Analiza structurală sau sintactică a imaginii constă în segmentarea, identificarea, distingerea elementelor, clasificarea lor, compararea, stabilirea nivelurilor de integrare a părților în întreg (simetrie, asimetrie, deschidere, închidere, unitate formică, unitate cromatică, coordonare ritmică etc.). A explica o imagine la nivel structural/sintactic înseamnă a sesiza principiile/regulile de îmbinare, aranjare, compunere a elementelor și mijloacelor plastice, puterea întregului de a le interconexa. Explicația poate coborî până la analize morfologice (după ce am segmentat imaginea în elemente, le analizăm pe fiecare separat: cum sunt, să zicem, cele cinci forme din imagine - geometrice, figurative, realiste, picturale, grafice, impresioniste etc.). Aceste activități explicative sunt un prim pas absolut necesar spre sesizarea valorii estetice obiectivată, încarnată, reificată în cromorfemele imaginii vizuale bidimensionale sau tridimensionale. Explicația și nu numai ea se naște firesc și în cazul limbajului plastic prin transferul analogic de la unitățile mici (pete, culori, linii, forme, puncte) la unitățile superioare (mijloace plastice: contraste, acorduri, armonii, ritmuri; structuri compoziționale: simetrice, asimetrice, centrice, excentrice, dinamice, statice etc.). Aceste activități explicative se desfășoară de la analiză la sinteză.

Un alt tip de activitate în raport cu imaginea/opera de artă este „interpretarea" adică mişcarea operei către semnificaţie. Interpretarea e posibilă pentru că opera de artă este deschisă (vezi Umberto Eco) spre altceva decât spre ea însăşi: spre asocieri, analogii cu alte opere, cu experienţe personale, cu vise, cu idei, cu diferite trăiri, dorinţe, fantasme, mituri, simboluri, spaţii, locuri, bucurii, tristeţi, nostalgii, timpuri etc. Prin interpretare ne apropiem de operă şi de noi înşine, căci în ultimă instanţă, cum spune Pleşu, „opera ne restituie ceea ce avem în noi", cea ce explică de ce ne înţelegem/ne cunoaştem mai bine prin faptul că înţelegem opera. „Comprehensiunea de sine trece prin ocolul comprehensiunii semnelor de cultură în care sinele se documentează şi se formează" (Ricoeur P. 1996).

Explicaţia are caracter metodic, este obiectivă, pe când comprehensiunea este nemetodică şi are caracter subiectiv (pentru că receptorul îşi însuşeşte sensul şi se înţelege astfel pe sine în faţa operei). Concomitenţa acestor două tipuri de activităţi face ca educaţia să fie vie, autentică, acordând subiectivităţii receptorului/elevului locul pe care îl merită în viziunea psihologiei umaniste şi a culturii postmoderne.

5. MODALITĂŢILE DE RESTAURARE SEMANTICĂ se prezintă ca o recuperare a sensului înscris în operă, deci descrierea, înţelegerea operei ca obiect (intenţia operei, adică analiza morfologică şi sintactică), degajând totodată ţinta şi corelatul ei - intenţia autorului. Se mai poate adăuga la acestea şi intenţia receptorului, ceea ce are acesta în el şi care e răscolit, activat şi pus în mişcare de contactul cu opera percepută (fie că se cheamă fantasme, obsesii, tensiuni, tendinţe, idei, reverii personale etc.). În înţelegerea semnificaţiilor semnelor care alcătuiesc imaginea/opera este un parcurs gradual (forme, culori, linii, puncte, ritmuri, simetrii, asimetrii etc.), ajungându-se la sensuri, conotaţii.

Restaurarea sensului operei se face printr-o decizie finalizată într-o judecată de valoare făcută de receptor. „Conţinutul asupra căruia subiectul receptor decide este înţeles mai întâi literal (drept semnificaţie), apoi implicit (drept conotaţiii) şi în cele din urmă, referenţial (drept ansamblu de valori)" (Bârlogeanu 2001). La baza acestei înţelegeri, după autoarea citată, se află o mare valoare umană, credinţa - acea credinţă raţională care interpretează, ascultă, priveşte, recuperează, restaurează

sensul. Obiectul credinței este acela că orice operă are sens și, dacă o urmăm cu supunere, aceasta se va releva. Urmarea operei „cu credință" este, fapt ce trebuie subliniat, rodul unei judecăți artistice anterioare care a oferit temeiuri, rațiuni, argumente acestor credințe, judecăți ce le depărtează de credința oarbă, necondiționată. Fundamentele credințelor artistice se bazează în cazul receptorului (educat, format, structurat, maturizat, specializat) pe o bogată cultură și experiență artistică (studiul categoriilor universale cu analiza operei în unicitatea ei, studiile structuraliste, arhetipologiile imaginarului etc.).
6. Ultima variabilă, în prelungirea celei anterioare, este cea a MODALITĂȚILOR DE INSTAURARE SEMANTICĂ. Această variabilă se referă la contribuțiile personale ale receptorului, preferințelor sale tematice, stilistice, dorințelor sale, paradigmelor în care se mișcă gândirea și tendințele sale dominante în raport cu lumea și cu arta. Această variabilă presupune activarea unor valori/atitudini opuse credinței: îndoiala, critica, libertatea, spontaneitatea.

Sensul, dezvăluirea lui, construirea lui este mult mai complexă, el nu ni se dezvăluie imediat. El nu este legat numai de conștiință, de gândire, de zona rațională, el implică și travaliul inconștient, este cosubstanțial legat de afectivitate și de imaginație. Ficțiunile artistice, sensuri inventate, imaginate devin treptat lumi posibile, alternative ale realului. În relația dintre artă și lume apar aceste lumi posibile (imaginarul) aflate în apropierea acestei lumi actuale, intersectându-se cu ea sau distanțându-se miraculos. Aducerea acestor lumi imaginare la o existență intersubiectivă (recrearea lor în mintea receptorului) devine axa fundamentală a discursului artistic. Semnul artistic nu mai unește un nume și un lucru (ca în unele viziuni mimetice) ci un concept și o imagine, ambele fiind elemente mentale, unite în creierul receptorului printr-o legătură asociativă

Deci nu mai avem relația semn-realitate, ci relația imanentă semnificant-semnificat (în cadrul artei semnul are adesea calitatea specială de simbol). Trebuie subliniat faptul că sensul în domeniul artistic nu este niciodată independent de forma de expresie (arta conceptuală contestă acest fapt). Din această relație specială a semnificantului cu semnificatul emană libertatea constituirii lumilor

posibile în universul artistic și în cel al constituirii de sensuri în cazul receptorului.

Construcțiile artistice, fiind caracterizate prin unitate, totalitate și obiectualitate, pot fi numite și percepute ca „lumi”. Aceste lumi, altfel decât cea reală, se mai relaționează cu ea? Cum se relaționează de exemplu pictura sau muzica cu realitatea (prima poate fi mimetică, a doua nu)? Imaginea/opera de artă ca semn poate avea două tipuri de legături cu realitatea: o legătură cu realitatea concretă (referință particulară) și o legătură cu realitatea în general (referință universală); aceste relații referențiale ne ajută să percepem, să înțelegem, să semnificăm atât imagini figurative/mimetice, cât și imagini abstracte sau informale. Referința universală arată că imaginea/opera nu desemnează o realitate anume, localizabilă, ci experiențele existențiale ale creatorului și receptorului care ne trimit în zona imaginarului, imaginalului, posibilului, virtualului, transcendentului.

*

MODALITĂȚI/SCHEME SIMPLE DE ANALIZĂ TIP RECUNOAȘTERE:

1. Ce culori observați în această lucrare?
   Ce linii, ce forme, ce pete etc. vedem în această lucrare?
   Ce contraste sesizăm?
2. Ce elemente plastice vedem?
   Ce mijloace plastice observăm?
   Ce tehnică s-a folosit?
3. Ce elemente plastice sesizăm în lucrare?
   Ce mijloace plastice vedem?
   Ce tehnică s-a folosit?
   Ce semne (forme) iconice întâlnim?
4. Titlul și autorul lucrării.
   Elemente plastice.
   Mijloace plastice.
   Tehnica.
   Ce ne transmite lucrarea?
5. Titlul și autorul.
   Elemente plastice prezente.

Mijloace plastice prezente.
Principii compoziţionale evidente.
Tehnica.
Felul tratării suprafeţei.
Semnificaţia lucrării.

MODALITĂŢI DE SEMANTIZARE RESTAURATOARE:

Se referă sau trimit la mecanismele înţelegerii şi operaţionalizării imaginii. Desluşirea intenţiei autorului şi a intenţiei operei şi, tot astfel, manifestarea intenţiei lectorului (receptorului, privitorului) se consumă gradual: a) prin înţelegerea explicită (capacitatea receptorului de a înregistra semnificaţia formelor, culorilor şi a construcţiei compoziţionale - peisaj, portret, scenă de gen, scenă biblică, fantastică etc.);
b) prin înţelegerea implicită (abilitatea receptorului de a vedea dincolo de imaginea propriu-zisă şi de a-i surprinde posibilele conotaţii);
c) prin înţelegere referenţială (accesul receptorului la sistemul de valori al operei, la relaţiile sale cu extraimaginarul şi cu autorul, adică de exemplu să ştie ce viziune şi atitudine faţă de viaţă, lume, artă aveau futuriştii sau cubiştii) etc.

SCHEME DE ANALIZĂ/SEMANTIZARE RECONSTITUTIVĂ:

1. Titlul şi autorul lucrării.
   Elemente şi mijloace plastice.
   Semne iconice.
   Cum sunt tratate formele (grafic, pictural, decorativ, sculptural etc.).
   Tehnica folosită şi expresivitatea rezultată.
   Care este intenţia autorului?
2. Titlul şi autorul lucrării.
   Elemente şi mijloace plastice.
   Relaţiile, problemele compoziţionale.
   Semnele plastice - semnele iconice - simbolurile.
   Tehnica folosită şi felul tratării formelor, suprafeţelor.
   Tipul de expresivitate (armonică, tensionată, exacerbată, patologică).
   Paradigma formică.

Intenţia autorului şi a operei.

3. Titlul şi autorul lucrării
   Date despre autor şi epoca sa.
   Elemente şi mijloace plastice.
   Relaţiile, problemele compoziţionale.
   Semnele plastice - semnele iconice - simbolurile.
   Tehnica, tratarea suprafeţei, formelor.
   Tipul de expresivitate.
   Paradigma formică.
   Intenţia autorului, intenţia operei.
   Păreri ale criticilor.
   Rolul lucrării în ansamblul operei.
4. Titlul şi autorul lucrării.
   Date despre autor şi epoca sa.
   Elemente şi mijloace plastice.
   Relaţiile, problemele compoziţionale.
   Semnele plastice - semnele iconice - simbolurile.
   Tehnica, tratarea suprafeţei, formelor.
   Tipul de expresivitate.
   Paradigma formică.
   Paradigma spaţială şi temporală.
   Intenţia autorului, intenţia operei.
   Păreri ale criticilor.
   Rolul lucrării în ansamblul operei

MODALITĂŢILE DE SEMANTIZARE INSTAURATOARE, cele care conduc de la restructurarea matricii semantice a imaginii, la impunerea de sensuri insolite prin permutări, aranjamente şi combinări multiple ale elementelor din interiorul imaginii, din familia respectivă de imagini, respectiv prin contribuţii personale ale receptorului în sfera temelor, motivelor, a stilului şi a căilor de compunere/ semantizare/ simbolizare asupra cărora zăboveşte, conform competenţelor, dorinţei şi putinţei sale de cooperare cu autorul prezent în operă/imagine. Această coordonată este punctul central şi loc de convergenţă între acţiunea autorului şi cea a receptorului, căci acest pol este însăşi dorinţa, putinţa

de a se exprima vizual-plastic autorul și de a interpreta vizual-plastic imaginea receptorul, cel care contemplă opera.

SCHEME DE ANALIZĂ/SEMANTIZARE INSTAURATIVĂ:

1. Titlul lucrării și autorul
   Elemente și mijloace plastice.
   Semne iconice, plastice, simbolice.
   Tipul de expresivitate.
   Unde am întâlnit ceva asemănător?
   Legături, asocieri cu experiențe personale.
2. Titlul lucrării și autorul.
   Date despre autor și epoca sa.
   Elemente și mijloace plastice.
   Probleme compoziționale.
   Semne plastice, iconice, simboluri.
   Tehnica, tratarea suprafețelor și formelor.
   Tipul de expresivitate/unde am întâlnit ceva similar (în artă, în viață).
   Paradigmele formice, spațiale și temporale.
   Păreri ale criticilor.
   Analogii, corespondențe cu experiențe personale.
   Interpretări posibile.

3.3.3. STUDIEREA ȘI EXERSAREA LIMBAJULUI PLASTIC. PREMISĂ PENTRU LECTURA IMAGINII PLASTICE

Lumea, existența, cosmosul, realitatea terestră, cea socială, culturală, spirituală etc. ne sunt date sau luăm contact cu ele pe diferite canale: vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil. Se vorbește și de contacte extrasenzoriale. Toate aceste canale simțuale preiau informațiile din mediile respective, le prelucrează și le integrează în informații care sunt traduse/codificate și exprimate în diferite limbaje - verbale, gestuale, vizual-plastice, matematice, muzicale, științifice, logice, artistice. Prelucrate și codificate informațiile pot fi comunicate, stocate și utilizate ori de câte ori este nevoie în orientarea în spațiu, în lume, în adaptarea la

mediul respectiv, în armonizarea structurii proprii cu structura cosmosului, pentru supraviețuire și perpetuare în ultimă instanță.

Despre importanța văzului, vizualității, imaginii mintale, imaginației, imaginarului, vizualului în general în arhitectura și economia ființei umane găsim numeroase referințe în tratate de filosofie, psihologie, teologie, pedagogie etc.

Cea mai mare parte a informațiilor despre lumea din afara noastră le obținem prin văz. Calea regală spre lumea interioară cea mai adâncă (subconștientul, inconștientul) sunt visele din timpul somnului care în proporție covârșitoare sunt imagini vizuale. Aproape 50% din suprafața neocortexului este implicată în procesarea informației vizuale. De aceea nu este de loc surprinzător când unii autori (C.G. Jung) susțin că în mare parte creierul este imagine. În plină eră postmodernă se vorbește tot mai mult de puterea imaginii (indusă de mijloacele audio-vizuale alături de tipar) care a impus puterea culturală/manipulară a sensibilului și concretului, a sinteticului și polifonicului (A. Codoban 1995). Se poate vorbi în prezent de o adevărată invazie a vizualului în toate ungherele vieții noastre: reviste, ziare, cinema, video, televiziune, desene animate, benzi desenate, spectacole de sunet lumină și mișcări scenice, dans, reclame, reclame electronice, vitrine, semne de circulație, jocuri electronice, cabine ludice, realitate virtuală etc. De aceea putem spune că despre importanța și responsabilitatea educației vizual-plastice/artistice-plastice în structurarea personalității umane contemporane nu este niciodată suficient cât se vorbește și mai ales cât se face. Ponderea educației vizuale și desigur și a celei vizual-plastice-artistice în planurile de învățământ, probabil că nu este suficientă, de vreme ce atât de multe fețe vizibile ale lumii ne rămân invizibile, iar adevăratele dimensiuni ale artei parcă se îndepărtează de public cu viteze astronomice. Copilul privește, știe să privească când vine în școală dar încă nu știe suficient să vadă, cum să vadă, ce să vadă ca să înțeleagă mai bine lumea, să se bucure și de fața ei estetică dată prin vizual, și mai ales să vadă artisticitatea produselor umane din care, unele, operele de artă, par a fi doar ludice prin marcanta lor gratuitate. Elevii nu vor învăța să vadă dacă nu vor învăța și exersa și limbajul plastic, dacă nu-l vor examina, analiza, juca, îmbina, descoase, interpreta, semnifica,

dacă nu vor explora lumea interioară și exterioară cu ajutorul lui, dacă nu vor explora imaginarul artistic și prin intermediul lui.

*

Limbajul plastic este constituit din elemente, mijloace, o anumită sintaxă (probleme de compoziție), o anumită semantică (sensuri, semnificații a culorilor, formelor, liniilor, ritmurilor, direcțiilor etc.), precum și diferite tehnici (creion, cărbune, gravura, acuarela, pictura în ulei, mozaicul, sculptura în diferite materiale etc.).

Problemele referitoare la limbajul vizual-plastic care îl pot interesa pe educatorul de artă sunt numeroase. Pe noi ne interesează aici cu precădere virtuțile interpretative, forța de semnificare a elementelor și mijloacelor plastice, forță care rezidă în valoarea lor pur plastică, dar și în calitatea lor de semne care trimit la altceva decât ceea ce sunt ele. În finalul demersului vizual-plastic, ceea ce rămâne concretizat/reificat într-o substanță vizual-plastică este lucrarea plastică (opera de artă), care este în primul rând o configurație de linii, forme și culori care sunt purtătoarele unor valențe pur plastice dar și ale unor semnificații multiple, contextuale, ce se pot construi, descoperi, intui, imagina în momentele de analiză împreună cu elevii. Pentru că lectura/analiza lucrărilor plastice ale elevilor și desigur și a reproducerilor de artă începe și este strâns legată de limbajul plastic, vom analiza, în acest sens, elementele sale.

LINIA

Linia este considerată de Paul Klee drept mijloc primar de exprimare a omului în genere. Este de fapt primul element de expresie în desenele copiilor împreună cu pata. Treptat, începând de fapt de la grădiniță și continuând apoi în ciclul primar, jucându-se copiii învață, descoperă să traseze, deseneze, hașureze diverse linii, folosind diferite instrumente și materiale. Ei vor desena, dansa linii drepte, zigzagate, ondulate, rotunde, spiralate, apăsate, fine, subțiri, groase, modulate, în diverse poziții (verticale, orizontale, oblice) și încet-încet le vor grupa câte două, câte trei, câte tot mai multe născând diverse ritmuri. Ei vor călători cu linia prin lumea vizuală descoperind mișcarea, viteza, gestica, unduirea ei. Așa vor descoperi că sunt linii agitate, zgâlțâite, leneșe,

încete, sinuoase, ascuţite şi tăioase sau dimpotrivă moi, blânde, catifelate. Vor descoperi că pot realiza adevărate pânze, păienjenişuri de linii (haşuri) şi de asemenea că pot construi orice fel de forme, ba chiar şi ornamente pentru decorat diferite suprafeţe şi obiecte. Vor descoperi linii în natură (raze de lumină, pânze delicate de păianjen, fire de iarbă, irizaţii, firişoare de apă, fulgere liniare de-o clipă etc.), în construcţiile umane (şinele de cale ferată, fire electrice, fire de aţă, diferite muchii şi structuri metalice etc.), dar mai ales în lumea operelor de artă unde vor şti tot mai bine să le depisteze, să simtă împreună cu ele, să le caute trăsăturile, să le ghicească intenţiile expresive.

Treptat, pe măsură ce experienţele lor liniare, plastice se acumulează, elevii vor afla şi exersa singura dimensiune reală a liniei - lungimea, dar vor descoperi şi multiplele ei posibilităţi expresive care rezultă din formă, mărime, grosime, poziţie, valoare, culoare, apăsare etc. În clasele mai mari ale ciclului gimnazial ei vor descoperi, treptat, că linia poate să separe, să lege, să secţioneze, să conducă spre, să facă legătura între diferite forme sau pete de culoare. Vor înţelege treptat, exersând, jucându-se, vizionând lumea reală dar şi imaginarul artistic, diferite semnificaţii ale liniilor plastice. Aşa vor simţi şi înţelege că linia dreaptă este expresia mişcării vivace, marcând direcţia şi sensul; că dreapta evocă exactitatea rece şi rigoarea gândirii. Vor descoperi frumuseţea ei rece cercetând lumea cristalelor şi lucrări ale neoplasticismului olandez. Vor descoperi că linia curbă aparţine cu precădere regnului viu, animal sau vegetal şi că sugerează vivacitate, creştere, mişcare. Ea poate fi elastică, sinuoasă, având caracter feminin, maleabilitate, fiind caldă faţă de linia dreaptă. Toate acestea vor fi descoperite treptat în exerciţii joc, în realitatea din jur, în reproduceri de artă, în mişcările şi gesturile lor şi vor prinde viaţă în compoziţii bidimensionale şi tridimensionale. Toate aceste însuşiri, calităţi, expresivităţi, treptat vor fi conştientizate, analizate în diverse lucrări plastice/reproduceri de artă constituindu-se în elemente de analiză a oricărui tip de imagine. Sugerăm, pentru cei implicaţi în educaţia vizual-plastică, un set de întrebări simple care pot conduce spre analize viitoare:

- În ce lucrări (din cele expuse în faţa elevilor) avem/vedem linii drepte? Dar curbe?

- În care lucrări avem/vedem linii mai sigure, mai tăioase, mai apăsate?
- Dar linii moi, sinuoase, elastice?
- Care lucrare ne dă impresia de forme minerale?
- În ce lucrări parcă avem/vedem flăcări, valuri, vârtejuri, multă mișcare?
- Ce fel de linii (ca formă, ca poziție) întâlnim în această lucrare?

Se pot iniția cu elevii și exerciții, mici explorări vizual-plastice a unor configurații artistice plastice sau de altă natură (muzicale, poetice, coregrafice) de sugestii cu precădere liniare, care să fie traduse în gestică liniară în spațiul real (cu un fragment corporal sau cu tot corpul) sau pe un suport material (hârtie, placă de lut etc.), evidențiindu-se calitățile expresive (vezi și lucrarea noastră *Jocul de-a arta,* capitolul 1.1.1.).

Elevii vor realiza și descoperi diferite texturi liniare, vor explora prin intermediul liniilor plastice lumea gesturilor/mișcărilor, descoperind că există chiar pictură gestuală care redă chiar energia mișcării descătușate a artistului Vor studia și descoperi relațiile liniei cu spațiul în jocul orizontal, vertical, oblic și în mișcările spre dreapta, stânga, în sus și în jos, înainte și înapoi. Vor exersa relații posibile și imposibile, jucăușe ale liniei cu punctul, pata, culoarea, suprafața de bază prin diferite exerciții plastice folosind diferite tehnici. Toate aceste probleme, relații, expresivități vor fi redescoperite și analizate în diverse reproduceri de artă și în lumea din jurul lor. Vor descoperi de fapt pe parcursul celor 10-12 ani de studiu și joacă cu linii că există o mare varietate în lumea acestora și că virtuțile sale expresive sunt și ele numeroase și subtile; vor ști să vorbească și despre linii, să le analizeze și să le sesizeze nervozitatea sau calmul, opoziția sau armonia cu alte elemente de limbaj, vor sesiza și vor rezona cu diverse ritmuri liniare.

PUNCTUL

Desenând, pictând, incizând puncte cu diferite instrumente prin atingere, stropire, imprimare, picurare etc. vor putea simți că sunt cele mai mici elemente într-o suprafață dată. Vor descoperi că punctul are mărimi diferite, culori diferite, o structură internă și diferite forme, deși dominantă e cea rotundă (cerc, disc, sferă). Prin jocurile de grupare

aglomerată sau dispersată, în creștere sau descreștere, se vor descoperi calități structurante, dinamice, pulsatile ale punctelor plastice; se vor putea sugera trasee, creșteri, diferite spații, suprafețe, volume, diferite forme, stări, senzații. Elevii vor descoperi că în pictură s-a ajuns la un moment dat să se picteze cu puncte de culoare (poantilism), lumea putând fi concepută, la nivel plastic, ca o pulsație de lumină multipunctiformă. Se vor bucura elevii de diferite jocuri puctiforme, de acompaniamente de puncte și linii, puncte și pete, descoperind mirifica lume a insectelor, plantelor, stelelor dar și fascinanta lume picturală a lui Paul Klee, Kandinsky etc.

PATA

Stropind, presând, amprentând diferite texturi în medii uscate sau umede, elevii vor descoperi cu multă plăcere jocul colorilor-pete în constelații simetrice și asimetrice, în balete delirante, înecate în fuzionări onirice în care vor căuta semnificații cât mai năstrușnice ca în niște nori sau pereți scorojiți. Pata este un element plastic ușor ambiguu; ea are limite deci am putea s-o asimilăm formei, dar limitele ei sunt imprecise, vagi și apoi, vizual și senzitiv vorbind, pata se impune prin masa ei cromatică și nu prin contururile ei formale. În crearea formelor spontane pata este în centrul atenției. Elevii vor descoperi în jurul lor că lumea e plină de pete (pătată), unele plăcute, subtile, grațioase, altele greoaie, lăbărțate, ușor dizgrațioase. Vor găsi pete pe pereții roși de timp și intemperii, în suprafețele mari vopsite, pe asfalt multe pete lichide; multe plante sunt „pătate" cu diverse culori mai ales toamna, cerul e plin uneori de pete noristice mișcătoare, hainele, mâinile sunt mereu pătate de praful muncii, elevii înșiși se vor păta la activitățile plastice. Vor descoperi treptat că lumea picturii jonglează cu o mare diversitate de pete: pete plate, vibrate, grele, compacte, ușoare, transparente, suple, apăsate, împăstate, sigure, șovăitoare, nervoase, construite din linii sau din puncte dar, cel mai adesea, din mase de culoare. Vor avea surpriza să descopere că această lume de umbre colorate le oferă mari posibilități de exprimare, orice formă reală, orice obiect sau ființă reală sau ireală pot fi reduse la o prezență fantasmatică, totul poate deveni o umbră ușor ambiguă de unde atmosfera de mister, poezie, lirism. Prin

diverse exerciţii şi jocuri plastice gen „teatrul de umbre chinez" şi alte experimente plastice, elevii vor pătrunde în lumea de subtilităţi a petelor. Jocul de pete se pretează cel mai bine la jocul de interpretări cât mai diverse, nu întâmplător petele au dat naştere la teste de personalitate (Rorschach). În interpretarea/semantizarea petelor/configuraţiilor de pete elevul îşi proiectează trăirile, preocupările, viziunile şi obsesiile proprii. Desigur se vor face şi relaţionări de pete cu linii, pete cu puncte, pete şi forme precise, suprapuneri, intersecţii dând naştere la adevărate lucrări simfonice. Elevii vor descoperi nabiştii, taşiştii şi informalii, înţelegând treptat că jocul de pete şi culori este strâns legat de un anumit impuls vital, de energia mai mult sau mai puţin brută, mai mult sau mai puţin sublimată, care zace/există şi ţâşneşte mereu sau din când în când din om în afară.

CULOAREA

Alături de muzică, culoarea reprezintă unul din cele mai importante mijloace prin care omul îşi proiectează şi îşi exteriorizează dinamica structurii afective. Culoarea este una din calităţile lumii, a luminii, cu cea mai mare putere de fascinaţie pentru om. Elevii vor învăţa, vor descoperi că există culori lumină, culori pigment şi că în ambele domenii omul se joacă cu o mulţime de tonuri, nuanţe, griuri colorate. Ei vor exersa diverse amestecuri cromatice descoperind elastica mişcare a culorilor spre alb, spre negru, spre vecine sau spre complementare şi simţind astfel senzaţii, stări şi sentimente noi, diferite.

Se vor juca cu tot felul de modalităţi de a aşterne culoarea pe suprafeţe folosind pensule, degete, cuţit de paletă, burete, cârpe, diverse procedee de stropit, scurgere, presare, suflare etc. Vor cerceta şi descoperi lumea culorilor plimbându-se cu ochii printre flori, fluturi, cristale, peşti, insecte, păsări, maşini, materiale textile, prin lumea microscopică şi desigur prin peisajele figurative şi abstracte din universul picturii. Treptat elevii vor descoperi culorile specifice zilei, nopţii, celor patru anotimpuri, culorile naturii terestre, culorile cerului la diferite ore, culorile lacurilor şi mărilor şi fantasticele aurore boreale şi se vor juca, poate cu diverse filtre pentru culorile lumină. Dar vor descoperi în acelaşi timp nopţile, apele, câmpurile, cosmosurile liniştite

sau rotitoare atât de diferite fascinante, halucinante sau chiar înspăimântătoare ale pictorilor. Vor descoperi treptat, prin jocuri, exerciţii, explorări plastice transparenţa şi supleţea acuarelei, ambiguitatea goaşei şi pregnanţa temperei; se vor juca cu prafurile de culoare pastelate şi vor descoperi, prin muzee şi expoziţii, puterea de plăsmuire aproape proteică a culorilor de ulei, iar în unele biserici vor fi fascinaţi de culorile lumină ale vitraliilor, de căldura mistică a frescelor sau de veşnicia cromatică a mozaicurilor.

Prin diferite exerciţii-joc, explorări plastice, lucrări elaborate, analize cromatice a diverse reproduceri de artă vor descoperi marea varietate de stări ale culorii: vor simţi că unele sunt calde, altele reci, unele active, altele pasive, că unele au greutate iar altele par uşoare ca fulgul, că unele se contractă în timp ce altele sunt expansive. Prin observaţii, analize şi comparaţii se vor descoperi galbenul transparent al atmosferei diurne solare, albastrul întunecat al atmosferei nocturne, roşul sângelui şi focului, verdele vegetaţiei şi concomitent faptul că galbenului i se asociază starea de activitate, acţiune, în timp ce albastrului starea de repaus, roşului comportamentul ofensiv, în timp ce verdelui i se asociază comportamentul defensiv. Toate aceste efecte, impresii, stări induse de culori în psihicul nostru vor fi descoperite, analizate, simţite, trăite şi în reproduceri de artă. Apoi elevii vor descoperi treptat lumea complicată dar fascinantă a contrastelor de culoare, a acordurilor cromatice precum şi muzicalitatea armonioasă a gamelor cromatice. Experienţa contrastelor, acordurilor şi gamelor cromatice le va deschide întrarea în fascinanta lume a picturii unde, treptat, vor lua cunoştinţă cu peripeţiile culorilor care vor fi când supuse formei ca o haină prea strâmtă, când libere sub formă de puncte sau pete zburătăcite, când delicate şi diafane, când incendiare şi pline de energii mistuitoare.

Elevii vor lua cunoştinţă de unele sistematizări ale relaţiilor cromatice sub formă de stele, cercuri ori sfere cromatice; vor putea construi ei înşişi anumite aranjări spaţiale cromatice, ba chiar se vor aventura în construcţii cromatice tridimensionale. Se vor juca cu diverse relaţii/raporturi culoare-formă, culoare-linie, descoperind noi efecte optice şi virtuţi expresive. Analizând împreună cu dascălii lor diverse

reproduceri de artă dar și lucrările lor, elevii vor înțelege treptat funcțiile impresive, expresive și simbolice ale culorilor. Treptat în mintea și sufletul elevilor se vor coagula adevărate portrete afectiv-spirituale ale culorilor care vor circumscrie personalitatea acestora. Dăm, mai jos, două exemple în legătură cu galben și albastru, de posibile configurări de astfel de portrete din diverse surse informaționale și experiențe proprii fiecăruia dintre noi, care pot fi structurate pe parcursul celor 10-12 ani de școală cu ajutorul dascălilor de educație vizual-plastică.

GALBENUL este culoarea cea mai aproape de lumină și de alb. Galbenul este culoarea aurului, grâului copt, a multor flori și fructe, a omului bolnav, a soarelui în plină zi de vară etc. De obicei pentru români, galbenul e maladiv, el este semnul unei călduri stătute, cu germeni de putreziciune: e galben de gras spune țăranul despre un om necumpătat.

Galbenul este o culoare primară, caldă și complementată cu violetul. Semenele sale (vecinele sale în spectru) sunt oranjul și verdele.

Efecte fiziologice (impresive): stimulează nervul optic; influențează funcționarea normală a sistemului cardio-vascular.

Efecte psihologice (expresive): căldură, intimitate; satisfacție, admirație, înviorare; culoare caldă și dinamică; culoarea cea mai veselă; senzație de apropiere în spațiu; stimulează și întreține starea de vigilență; sporește capacitatea de mobilizare și concentrare a atenției, predispune la comunicativitate. Privită mult timp culoarea galbenă dă senzația de oboseală.

Semnificație psihologică și rezonanță afectivă: exprimă spontaneitate și este caracteristică pentru tipul activ, proiectiv, expansiv, investigativ și cu un nivel ridicat de aspirație.

Kandinsky a intuit că mișcarea galbenului este corporală, către privitor și excentrică.

Galbenul este asociat cu unghiurile ascuțite, cu triunghiul și de asemeni cu trompeta și fanfara. O mică incursiune în „istoria simbolică" a galbenului ne dezvăluie noi fațete ale personalității acestuia (funcția simbolică).

Galbenul ca simbol. Intens, violent, uneori chiar strident, sau amplu și orbitor ca un șuvoi de metal topit, galbenul este cea mai caldă,

cea mai expansivă, cea mai însuflețită culoare; cea care este greu de stins și care se revarsă mereu din cadrele în care am vrea s-o închidem. Galbenul lumină de aur are o valoare cratofanică (posedă energii/forțe, uriașe care-l depășesc pe om), iar în heraldică, cuplul Aur-Azur (Galben-Albastru) se opune cuplului Roșu-Verde, tot așa cum se opune cea ce vine de sus cu cea ce vine de jos; spațiul înfruntării celor două cupluri este pielea pământului, pielea noastră, care devine galbenă în apropierea morții.

Galbenul este vehicul al tinereții, al forței, al nemuriri divine. Este culoarea zeilor: Zoroastru înseamnă astru de aur, strălucitor, mărinimos, astru viu. Vișnu este înveșmântat în haine galbene, iar oul cosmic al lui Brahma strălucește ca aurul. Galbenul auriu era și atributul zeului persan Mithra, precum și al lui Apollo. Lumina de aur poate deveni o cale de comunicare între oameni și zei. Fiind de esență divină, galbenul auriu a ajuns pe pământ un atribut al puterii regilor și împăraților.

Galbenul este culoarea veșniciei, tot așa cum aurul este metalul nemuritor; ambele stau la baza ritualului creștin. Aurul crucii de pe patrafirul preotului, aurul anafornitei, galbenul vieții veșnice, al credinței, se îmbină cu puritatea originară a albului din steagul Vaticanului. În Egiptul antic, aurul era carnea soarelui și a zeilor. Galbenul poate fi însă și culoarea pământului roditor (prezența galbenului în lumea htoniană dă naștere la al doilea aspect simbolic, opus lumii uraniene, a acestei culori terestre). Astfel galbenul poate deveni un substitut al negrului, ea devenind culoarea Apusului. Pentru azteci este culoarea Nordului; pentru chinezi, direcția Nordului sau a văgăunilor subterane, este de asemenea neagră sau galbenă. Alteori, galbenul este asociat negrului ca fiind opusul și complementarul său. Galbenul se desparte de negru o dată cu scindarea haosului: polarizarea nediferențierii primordiale se face în galben și negru (soare/lumină – pământ/negru) – precum în yin și yang, în rotund și pătrat, în activ și pasiv. În teatrul tradițional chinez galbenul indica cruzimea, fățărnicia și cinismul dar în același timp era culoarea principilor și împăraților; această ambivalență face din galben cea mai divină dintre culori și, în același timp, potrivit expresiei lui Kandinski, cea mai pământească. În lumea islamică galbenul apare ca simbol al imaginației care a creat cerul soarelui. A fost valorificată din punct de

vedere simbolic și diferența dintre matitate și strălucire a culorii: astfel în cazul Islamului, galbenul auriu însemna înțelepciune și sfat bun, în timp ce galbenul palid reprezenta trădarea și dezamăgirea. În limbajul heraldic este utilizat aurul - metal. Dăm mai jos o schiță sinoptică a semnificațiilor și destinațiilor simbolice a galbenului de-a lungul istoriei (desigur incompletă):

ȚARA/ POPORUL	EPOCA	SEMNIFICAȚII SIMBOLICE	DESTINAȚII SIMBOLICE
Egipt	Antică	Invidia Aurul = lumea de dincolo	Pentru trupul zeilor Pentru reprezentarea soarelui
Azteci	Antică	–	Nordul
China	Antică	Puterea împărătească a marilor demnitari, înțelepciunea, esența negativă, feminitatea, puritatea	Pământul, uscatul, splina, stomacul, gura, saliva, dulcele
India	Antică	–	Pământul
Roma	Antică	Aurul, bogăția, soarele	Pt. Mercur, mesagerul zeilor
Europa Apuseană	Evul Mediu	Religioasă (catolică): tăria din care a fost făcut omul (argila, solul); lașitatea, conștiința. Aurul = Duhul sfânt, credința gloria Domnului, reînvierea, Fecioara. Heraldica: aurul, mărirea, forța Puterea, bogăția, curățenia.	Galbenul alterat cu negru = invidie, trădare, falsitate, dubiu, suspiciune, înșelare. Auriul = înțelepciune, iubire, credință, constanță.
Europa Apuseană	Renaștere	Religioasă (catolică): soarele, devoțiunea, fidelitatea, învierea lui Christos.	Culoarea trădătorilor de rege. Celor ce se făceau vinovați de această crimă li se vopsea ușa cu galben.
Biserica	Bizantină	Zeificarea, strălucirea, slava.	Auriul = aureola sfinților creștini.
România	Modernă (popular)	Deschizător de drumuri, fecunditatea, gingășia, bogăția.	Auriul = lumina sufletului.

ALBASTRU este o culoare primară și cea mai rece. Este culoarea cerului de zi (ceruleum) dar și a cerului de noapte (albastru întunecat); a apei în cantitate mare (ultramarin), a multor flori; îl întâlnim în lumea mineraleleor, a păsărilor, a fluturilor, a florilor; ochii albaştri sunt considerați ca fiind cei mai frumoşi. Este de asemeni culoarea spiritului iar pe plan psihic este culoarea ideii.

Efecte fiziologice (impresive): scade presiunea sanguină; scade tonusul muscular; calmează respirația și reduce frecvența pulsului.

Efecte psihologice (expresive): culoare foarte rece, odihnitoare și liniștitoare, îndeamnă la calm și reverie, predispoziție la concentrare și liniște interioară; în exces conduce la depresie; seriozitate, tendință spre evocare, spațialitate, îngăduință, pace, dor, nostalgie.

Favorizează dezvoltarea proceselor de inhibiție și de încetinire a ritmului activității; senzație de depărtare în spațiu, distanță, infinit și meditație.

Semnificație psihologică și rezonanță afectivă: se caracterizează prin profunzimea trăirilor și sentimentelor; caracteristic pentru tipul concentric, pasiv, senzitiv, perceptiv, unificativ; exprimă liniște, satisfacție, tandrețe, iubire și afecțiune.

Kandinsky consideră albastrul, în intuițiile sale profunde, ca fiind o mişcare spirituală de la privitor în afară și de asemenea concentrică spre propriul său centru care atrage omul către infinit și trezește în el dorința de puritate și setea de supranatural; albastrul este asociat cu unghiul obtuz și cu cercul, iar dintre instrumente cu flautul, violoncelul, contrabasul și orga.

Albastrul ca simbol. Din toate culorile albastrul este cea mai adâncă, privirea pătrunde în ființa ei ca într-un ocean neîntâlnind nici un obstacol, rătăcindu-se. Este cea mai imaterială dintre culori: natura nu o înfățișată, în general, decât alcătuită din transparență, adică un vid acumulat, vid al aerului, al apei, vid al cristalului sau al diamantului. Vidul este precis, pur și rece. Albastrul este cea mai rece dintre culori și, în valoarea sa absolută, cea mai pură, în afara

vidului total al albului neutru. Din aceste calități fundamentale decurg, în mare parte, funcțiile sale simbolice.

Aplicată pe un obiect, culoarea albastră despovărează formele, le deschide, le desface.

O suprafață colorată în albastru încetează să mai fie o suprafață, un zid albastru nu mai este un zid. Mișcările și sunetele, dar și formele dispar în albastru, se cufundă în el, se evaporă ca o pasăre în văzduh. Lipsit de materialitate în sine, albastru dematerializează tot ce pătrunde în el. Albastrul este un drum al infinitului în care realul se transformă în imaginar. Albastrul deschis este calea reveriei (albastrul cerului de vară, adânc și limpede pe care trec agale nouri lungi, privit din iarbă, răsturnat pe spate într-o liniște și abandonare totală, predispune la visare cu ochii deschiși); când se întunecă, devenind profund și tenebros, el se transformă într-o cale a visului. Gândirea conștientă, lasă puțin câte puțin, loc celei inconștiente, tot așa cum lumina zilei devine pe nesimțite lumina albastră a nopții. Climat al irealității sau a suprarealității nemișcate, albastrul ne apare, simbolic vorbind, ca ceva de neclintit, indiferent, întredeschis spre sine însăși, pare a nu aparține acestei lumi sugerând ideea/starea unei veșnicii liniștite și semețe care este supraumană sau inumană.

Egiptenii considerau albastrul drept culoarea adevărului. Din pricina consonanței dintre Adevăr, Moarte și Zei, albastrul ceresc reprezintă și pragul ce desparte pe om de lumea de dincolo, de zei și de soarta sa. Acest albastru sacralizat - azurul - este spațiul Câmpiilor Elizee. Azurul și Aurul, valori feminină și respectiv masculină, reprezintă pentru uranian (religii uraniene: a căror divinități locuiesc în cer) ceea ce Verdele și Roșul reprezintă pentru htonian (religii htoniene: a căror divinități sunt subpământene). Zeus și Iahve tronează cu picioarele așezate pe azur.

Împreună cu roșul sau cu ocru galben, albastru face sensibile hierogamiile sau rivalitățile dintre cer și pământ. În lupta cerului cu pământul, albastru și albul (culori pure precise și reci ca vidul) se aliază împotriva roșului și verdelui - așa cum apare adesea în iconografia creștină (de exemplu în reprezentările cu Sfântul Gheorghe omorând balaurul). De asemenea, albastrul și albul, culori

ale Sfintei Fecioare, exprimă detaşarea de valorile acestei lumi şi înălţarea sufletului eliberat către Dumnezeu, adică spre aurul care va întâmpina albul virginal, în timpul ascensiunii sale prin albastrul ceresc.

Azurul cerului era în gândirea aztecilor, albastrul de peruzea (piatră verde-albastră). Când murea un prinţ aztec, în locul inimii i se aşeza, înainte de incinerare, o astfel de piatră. În budismul tibetan albastrul este culoarea lui Vairocana, a Înţelepciunii transcendente, a potenţialităţii şi, simultan, a vacuităţii, a cărei posibilă imagine este cea a imensităţii cerului albastru.

Albastrul este culoarea lui Yin, cea a Dragonului geomantic (care prezice viitorul), deci a influenţelor binefăcătoare. În simbolistica masonică albastrul corespunde Coroanei, Frumuseţii, Fundamentului; este de asemenea culoarea cerului, a Templului, a bolţii înstelate. Misticii care au văzut în viziunile lor cele şapte ceruri care se înalţă peste sferele pământului, apei, aerului şi focului le-au interpretat pentru oamenii sublunari cromatic; astfel, cerul lui Jupiter, creat din lumina meditaţiei, lăcaşul îngerilor a căror căpetenie este Sfântul Mihail, are culoarea albastră. După H. Corbin, culoarea sufletului vital este culoarea albastră.

Dăm mai jos o schiţă sinoptică, desigur sumară, a semnificaţiilor şi destinaţiilor simbolice ale albastrului de-a lungul istoriei:

ŢARA/ POPORUL	EPOCA	SEMNIFICAŢII SIMBOLICE	DESTINAŢII SIMBOLICE
Egipt	Antică	Cuvântul şi promisiunea divină, adevărul divin, cerul nocturn spre care se ridică sufletul faraonului; eliberarea sufletului.	Culoarea zeului Amon (zeul aerului).
Evrei	Antică	Revelaţia divină, legea.	Zeul Iehova
China	Antică	Nemurirea, reînvierea, mila.	Lemnul, gustul acru, ficatul, lacrimile, fierea, estul.
India	Antică	–	Apa
Roma	Antică	Aurul, bogăţia, soarele	Pt. Mercur, mesagerul zeilor
Europa	Evul	Religioasă (catolică): detaşarea de	Albastrul cenuşiu

Apuseană	Mediu	lume, fiul Domnului, adevărul, culoarea divină, îngerii, pietatea, Sf. Maria, cerul, sacralitatea. Heraldică: blândațea, frumusețea, noblețea, buna credință, loialietea, justiția, bucuria, fidelitatea, buna reputație, noblețea, rațiunea.	= viciul Albastru închis = doliul
Europa Apuseană	Renaștere	Religioasă : puritatea, adevărul, serenitatea, spiritualitatea.	–
Biserica	Bizantină	Marea, aerul, puterea de viață, puterea divină.	Îmbrăcămintea lui Isus Hristos și a sfinților.
Europa Apuseană	Modernă	Ocultă: dragostea curată, tinerețea, iluzia. Laică, artistică: meditația, spațiul. Infinitul.	
România	Modernă (popular)	Credință, visare, încredere în frumos și în ființa umană; semnul legăturilor permanente.	

Prin aceste excursii culturale și spirituale în istoria simbolică a culorilor, prin analizele prilejuite de temele de la istoria artei precum și de lucrările realizate de ei, elevii își vor forma adevărate portrete interioare pentru fiecare culoare. Aceste portrete interioare, scăldate afectiv și de propriile experiențe cromatice, îl vor ajuta pe parcurs și în analiza coloristică a operelor de artă, a interioarelor, a naturii, a diferitelor ambianțe; ele îi vor spiritualiza în același timp trăirile afective induse de întâlnirile cu, culorile lumii reale și imaginare. Prin studierea, explorarea problemelor compoziției, elevii vor descoperi și înțelege virtuțile expresive și armonice ale culorii în cadrul configurațiilor de linii, forme și culori, de asemenea vor simți și exploata resursele simbolice și expresive ale cromaticității semnelor în construirea plastică a diferitelor semnificații.

În problemele de culoare, în cele practice efective dar și în cele optice, analitice și interpretative, sunt de un real folos colecții de jetoane de carton sau hârtie de sute de culori, nuanțe, tonalități, griuri colorate și neutre pe care elevii să le poată vedea, grupa, simți, descrie, analiza, compara, asocia ori de câte ori este nevoie; de asemenea, colecții de

imagini color (fotografii care surprind simfonia fascinantă a culorilor din universul macro şi micro natural, artificial, imaginar), reproduceri de artă, fragmente, detalii ale acestora care surprind pregnant multiplele probleme ale culorii abordate de artişti din diferite ţări, perioade, aparţinând diferitelor stiluri, curente artistice. Nu este firesc să se vorbească despre culoare/culori fără ca acestea să nu fie văzute concomitent; culoarea intră în sufletul elevilor mai ales prin ochi şi nu atât prin urechi, este una din legile nescrise ale educaţiei vizual-plastice.

FORMA

Forma este unul din elementele omniprezente în viaţa copilului, tânărului, omului în general; totul în jurul nostru este formă: firele de iarbă, frunzele, casele, copacii, norii, curgerea apelor, înfăţişarea reliefului, fotografii, filme, sculpturi, picturi, mulaje, nasturi, explozii solare şi produse de om, fructe, seminţe, fulgi, avioane, vapoare, oraşe, păduri, constelaţii, maşinile, uneltele, insectele, păsările, hainele, animalele, norii, imaginile microscopice etc. Spectacolul nesfârşit al universului este o mişcare neîntreruptă a naşterii, dezvoltării, distrugerii sau transformării acestor armate de forme.

Cea ce este propriu formei este faptul că se exprimă printr-o discontinuitate a mediului. Forma este de aceea intim legată de individualizare, de coagularea unor substanţe/materii sub acţiunea unor forţe. Elevii vor experimenta, vor descoperi, cercetând constituirea diferitelor forme sau jucându-se, faptul că există forme spontane, dirijate, elaborate, că unele sunt strict geometrice, altele ramificate, unele simetrice, altele asimetrice. Ei vor descoperi, mai ales jucându-se cu diferite tehnici şi materiale plastice, că pot elabora o mulţime de forme cu ajutorul punctelor, petelor dar mai ales cu ajutorul liniilor, că aceste forme pot fi bidimensionale sau tridimensionale. Încet, încet vor descoperi o serie de caracteristici vizual-plastice ale formelor, le vor clasifica după diferite criterii, vor afla o sumedenie de asemănări şi deosebiri, se vor încânta de frumuseţea lor sălbatică ori de limpezimea lor stilistică, analizând forme aparţinând diverselor epoci istorice şi diferitelor domenii - arhitectură, mobilier, sculptură, pictură, grafică, ceramică, textile, vestimentaţie, automobile, maşini unelte etc. Vor afla

despre designul de obiect a cărui principală preocupare este armonizarea funcţionalităţii uneltei/obiectului cu aspectul estetic. Vor descoperi apoi, secţionând longitudinal, transversal sau sub alte unghiuri diferite forme naturale, noi forme ascunse, organizări interne ale fructelor, seminţelor, plantelor, ba chiar vor pătrunde vizual în lumea microscopică. Studiind formele din natură, formele artificiale create de om şi mai ales formele artistice din diverse opere de artă bidimensionale şi tridimensionale, elevii vor înţelege că există forme fundamentale, un fel de forme prototip: pătrat, cerc, triunghi, cub, sferă, piramidă, cilindru, con; de asemenea, faptul că sunt forme masă şi forme ramificate, expansive, că unele forme sunt unghiulare, rotunde, mixte, convexe sau concave. Explorând, elaborând şi vizionând diferite forme, elevii vor simţi şi vor înţelege treptat că acestea au şi ele diverse expresivităţi. Transcriem mai jos câteva din calităţile formelor fundamentale.

PĂTRATUL sugerează, exprimă greutate, limitare precisă, materie, stabilitate, masculinitate, raţiune. Lui îi corespunde roşul. Pătratul este unul din cele patru simboluri fundamentale, împreună cu centrul, cercul şi crucea. Pătratul este o figură antidinamică, ancorată de patru laturi. Simbolizează oprirea sau clipa smulsă. Implică ideea de stagnare, de solidificare, ba chiar de stabilizare în perfecţiune. În timp ce mişcarea uşoară este circulară, rotunjită, oprirea, stabilitatea se asociază cu figurile colţuroase, cu liniile contrastante şi sacadate (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1995). Platon considera pătratul şi cercul ca fiind absolut frumoase. Multe spaţii sacre au o formă dreptunghiulară: altare, temple, oraşe, tabere militare. Taberele şi corturile popoarelor nomade sunt rotunde.

Pătratul este figura de bază a spaţiului, între pământ şi cer ca suprafeţe/planuri omul având patru direcţii sau puncte cardinale sau de ce nu patru plane: planul din faţă, planul din spate, planul din stânga şi planul din dreapta. Mandalele tantrice sau arhitecturale, imagini ale cosmosului, sunt pătrate cu patru părţi cardinale; pământul, măsurat de cele patru zări (puncte cardinale) este pătrat. Cuaternalul (patru, patru

laturi, patru direcţii, patru puncte cardinale) aparţine simbolisticii orizontalei.

În tradiţia creştină pătratul simbolizează cosmosul din cauza egalităţii celor patru laturi ale sale. Forma patrunghiulară este adoptată pentru a delimita numeroase locuri: piaţa publică în Atena, castrul roman, oraşe pătrate în Evul Mediu. Templul Graalului era pătrat. Bisericile pătrate sunt numeroase în Marea Britanie.

Omul pătrat cu braţele întinse şi picioarele lipite desemnează cele patru puncte cardinale. Autorii din Evul Mediu apropie de omul pătrat cele patru Evanghelii, cele patru fluvii ale Raiului, şi de vreme ce Hristos îşi asumă condiţia umană, va fi şi El considerat omul pătrat prin excelenţă. Pătratul, tetrada ocupă un loc foarte important şi în tradiţiile Islamului.

TRIUNGHIUL este simbolul gândirii, exprimă agresivitate prin vârfurile lui ascuţite şi penetrante. Pare lipsit de greutate şi îi corespunde galbenul. Triunghiul echilateral simbolizează divinitatea, armonia, proporţia. Omul ar corespunde unui triunghi dreptunghic. Triunghiul dreptunghic poate reprezenta după Platon (Timaios) şi pământul. Transformarea triunghiului echilateral în triunghi dreptunghic se traduce printr-o pierdere a echilibrului.

La vechii mayaşi, triunghiul este glifa razei de soare, analog vârfuşorului ce iese din bobul de porumb încolţit. Asociat cu soarele şi cu porumbul, triunghiul este simbolul fecundităţii (el este adesea utilizat în frizele ornamentale din India, Grecia, Roma). Triunghiul cu vârful în sus simbolizează focul şi sexul bărbătesc; cu vârful în jos, apa şi sexul femeiesc. În iudaism, triunghiul echilateral îl simbolizează pe Dumnezeu, al cărui nume nu este voie să fie rostit. În alchimie triunghiul este simbolul focului, ca şi cel al inimii. Triunghiul cu vârful în sus şi cel cu vârful în jos (vezi şi pecetea lui Solomon unde simbolizează înţelepciunea omenească) simbolizează natura dumnezeiască şi natura pământească a lui Hristos. În francmasonerie triunghiul sublim (Delta de lumină) este acela al cărui unghi de la vârf are 36 de grade iar cele două de la bază, 72. Triunghiul echilateral ar

corespunde pământului, cel dreptunghic apei, cel scalen aerului, iar cel isoscel focului.

CERCUL este simbolul destinderii, al mişcării continue; exprimă moliciune. Lui îi corespunde albastrul. Cercul poate simboliza, dacă nu perfecţiunile tainice ale punctului primordial, cel puţin efectele create, adică lumea. Cercurile concentrice reprezintă gradele fiinţei, ierarhiile create; împreună ele formează manifestarea universală a Fiinţei Unice şi nemanifestate. În toate aceste situaţii, cercul este considerat în totalitatea sa indivizibilă. Mişcarea circulară este perfectă, imuabilă, fără început şi fără sfârşit, fără variaţii; de aceea cercul poate simboliza timpul. Cercul va mai simboliza şi cerul, cu mişcarea lui circulară nealterabilă (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1994).

În budismul Zen se găsesc frecvent desene de cercuri concentrice; aceste cercuri simbolizează etapele perfecţionării interioare, armonia progresivă a spiritului. Cercul este semnul Unităţii principiale şi al cerului, el desemnează activitatea cerului, mişcările lui ciclice; el este dezvoltarea punctului central, manifestarea sa. După Plotin, centrul este tatăl cercului.

Cercul este semnul armoniei şi de aceea normele arhitecturale sunt deseori bazate pe diviziunile cercului. Figura circulară alăturată figurii pătrate este spontan interpretată de psihismul uman ca imagine dinamică a unei relaţionări între transcendenţa celestă la care omul aspiră şi terestrul în care se situează aici şi acum. Schema pătratului peste care este aşezat un arc de cerc sau pătratul prelungit de un arc orizontal – structura cub-cupolă, atât de frecvente în arta musulmană şi în arta romană, exprimă această relaţionare între terestru şi celest. Cercul înscris într-un pătrat, reprezintă pentru cabalişti scânteia din focul divin ascunsă în materia căreia îi insuflă viaţă.

Cercul, prin analogie cu roata care se învârteşte, mai este şi simbol al timpului. Sau poate mai de grabă cercul şi ideea timpului au dat naştere reprezentării roţii care derivă din ele şi sugerează imaginea ciclului corespunzând ideii unei perioade de timp. În iconografia creştină, motivul cercului simbolizează eternitatea; simbolismul cercului se suprapune peste cel al eternităţii sau al veşnicei reînnoiri sau

reîntoarceri. Trei cercuri sudate evocă Treimea Tatălui, Fiului și Sfântului Duh. Compararea lui Dumnezeu cu un cerc al cărui centru se află pretutindeni este o temă care se regăsește la neoplatonici, sofiști și în cugetările lui Pascal. Pentru Jung, cercul ca simbol al cerului, este o imagine arhetipală a totalității psihicului, simbol al Sinelui, pe când pătratul este simbolul materiei terestre, al corpului și al realității. Atunci când este destinat să protejeze, cercul devine inel, brățară, colier, brâu, coroană.

Treptat, prin vizionarea și analiza diferitelor opere de artă, a diferitelor imagini, elevii vor înțelege caracteristicile formelor impresioniste (forme fără linii de contur), formelor expresioniste (caracter sintetic, culori violente), simbolice, idealiste, clasice, academiste, naturaliste, baroce, constructiviste, succesive, fantastice, suprarealiste, dadaiste etc. Treptat în analiza diferitelor forme, în elaborarea formelor plastice și în studierea structurilor naturii, elevii vor înțelege care sunt caracteristicile vizual-plastice ale acestora. Astfel ei vor înțelege condițiile esențiale ale formei: materialitatea, exterioritatea, spațialitatea, expresivitatea. Analizând o formă ei se vor putea referi la caracterul ei (simplă, complexă, simetrică, asimetrică, unghiulară, rotundă, ramificată etc.), la textura ei (zgrunțuroasă, fină, fibroasă, lamelară, lucioasă, mată etc.), la relația ei cu lumina, cu spațiul, la culoarea ei, la impresiile pe care le trezește imediat și eventual la valoarea ei simbolică.

În explorările și exercițiile plastice, în studiile făcute după realități cât mai diverse, vor descoperi că formele, aceleași forme, pot fi tratate grafic, decorativ, pictural, sculptural sau structural. Vor descoperi și în lumea formelor contraste și armonii de forme, probleme de proporționare a formelor și de asociere/compunere a lor. Vor descoperi familii de forme, forme simbolice, vor învăța să genereze forme, să transforme formele, să le secționeze, să le descompună și să le recompună altfel, să le aglutineze, să le deformeze expresiv etc. Toate aceste procesări ale formei le vor descoperi și în operele de artă și le vor putea analiza și compara cu formele elaborate, experimentate de ei înșiși. Transcriem mai jos o posibilă listă de întrebări referitoare la

formă ce pot conduce la mici și apoi din ce în ce mai ample analize formale:

- În care lucrări întâlnim forme rotunde?
- Dar ramificate?
- Dar forme unghiulare unde vedem?
- În care lucrări/imagini formele sunt tratate grafic?
- Dar decorativ, pictural, sculptural?
- În care lucrări/imagini formele sunt elaborate în sens geometric?
- În care imagini întâlnim forme spontane ca atare sau ușor prelucrate plastic?
- Unde apar forme clarobscure?
- Unde sunt formele mai conturate și unde mai difuze?
- Care forme sunt mai grele, mai ușoare, mai moi, mai dure, mai feminine sau mai masculine?
- Ce caracteristici vizuale au formele impresioniste?
- Dar cele cubiste, suprarealiste, futuriste, foviste, postimpresioniste?
- Ce particularități au formele plastice în lucrările lui Picasso, Brâncuș, Miro, Modigliani, Bacon, Giacometti, Duchamp, Klee, Kandinsky?
- La ce curent sau artist v-ați gândit când ați realizat lucrarea?
- Analizați comparativ formele din lucrările pictorilor Bacon și Modigliani.
- Analizați comparativ tratarea formelor la Brâncuși și la Giacometti.

*

Studiul elementelor și concomitent a mijloacelor plastice și desigur odată cu acestea și a diferitelor tehnici plastice, prilejuiește constituirea treptată a numeroase elemnte vizuale, plastice, tactile, ideatice, simbolice, care se vor structura treptat în elemente de analiză vizual-plastică a obiectelor naturale, artificiale și mai ales a obiectelor/operelor artistice-plastice.

3.3.4. COMPOZIȚIA VIZUAL- PLASTICĂ ȘI LECTURA OPEREI DE ARTĂ

Problemele compoziției vizual-plastice, a elaborării/compunerii imaginii sunt multe, complexe, complicate uneori, dar importante atât pentru constituirea cât și pentru lectura operei de artă. Vom aborda mai întâi relația dintre conceptul de compoziție și lectura operei plastice pornind de la un posibil portret robot. Acest portret robot, realizat pe baza diferitelor dicționare, ar cuprinde următoarele note definitorii ale compoziției:

- o totalitate de elemente care alcătuiesc o unitate;
- structură, compunere, alcătuire;
- studiul regulilor de compunere, totalitatea acestor reguli;
- compus, amestec, operă artistică;
- aranjament artistic și rațional al unei imagini;
- modul de organizare internă a operei/imaginii;
- arta da a compune potrivit anumitor reguli;
- modalitatea de organizare a diferitelor elemente de ordin stilistic într-o structură unică și semnificativă;
- modalitate de realizare a unui tot organic din mai multe elemente;
- compoziția are la bază niște principii (simetria, ritmul, armonia, proporția etc.);
- compoziția, compunerea este condiția esențială a operei de artă;
- compoziția nu este altceva decât structura complexă a operei de artă;
- aranjarea, dispunerea elementelor unei totalități;
- unitate a cromorfemelor și a spațiilor dintre ele;
- idee plastică de dispunere, ordonare a elementelor și mijloacelor plastice;
- ordonare în funcție de întinderea spațială, structură, cromatică;
- unitate și echilibru;
- organizarea spațiului plastic prin subordonare (dominanță) sau prin coordonare ritmică.

Dacă simplificăm aceste note extrase din diferite definiții avem următoarele caracteristici:

- aranjare, dispunere, ordonare, organizare, modalitate de organizare;
- unitate și echilibru, totalitate, tot organic, organizarea unei totalități;
- principii, reguli de compunere, compunere potrivit unor reguli;
- organizare internă, construcție intimă, arhitectonică, structură complexă.

Aranjând aceste caracteristici după o logică a acțiunii obținem următoarea structură:

1) Principii de pornire: reguli de compunere/principii de organizare;
2) Acțiune: dispunere, aranjare, organizare, ordonare propriu-zisă;
3) Rezultatul/efectul: totalitate, unitate și echilibru;
4) Ce se degajă la nivel conceptual: structura compozițională, schema, arhitectonica.

Chiar și această structurare a problemelor compoziției în virtutea logicii acțiunii ne poate oferi puncte de reper și direcții posibile în citirea, receptarea, analizarea și interpretarea imaginii vizual-plastice realizate de elevi sau a operei de artă. Să luăm de exemplu punctul 3: totalitate, unitate și echilibru. Orice construcție artistică, deci și opera artistică-plastică, poate fi caracterizată prin unitate, totalitate și obiectualitate, ea constituind o „lume" (imaginară). Totalitate este acea proprietate a discursului artistic ce desemnează lumea din care nimic nu lipsește și nimic nu este în plus. Unitatea desemnează dependențele reciproce dintre componentele ansamblului artistic, dependențe ce induc anumite stări și afectează receptorul. Obiectualitatea desemnează faptul că artistul și-a sublimat/reificat intențiile în opera concretă care a fost lansată/azvârlită în lume și care este expresia unei lumi (a artistului, a locului și timpului său). Astfel, privind/analizând o imagine putem inițiа elevii în jocuri de permutări (eliminări, schimbări de locuri, înlocuiri etc., chiar și pe calculator după ce imaginea respectivă a fost în prealabil fotografiată sau scanată) de forme, culori, texturi, observând efectele obținute: se pierde sau nu efectul de totalitate și unitate. Sau analizând o reproducere de artă putem degaja anumite principii de

compunere/organizare: simetrie, asimetrie, dispunere predominat pe diagonală, coordonare ritmică, prezența unei dominante formice, cromatice sau de altă natură etc.

Dar atât în studiul problemelor compunerii imaginilor vizual-plastice, cât și în ideea structurării la elevi a unor algoritmi de analiză a operelor de artă, putem apela la unele modele teoretice privind compoziția vizual-plastică. Presupunem că e posibil și binevenit așa ceva, căci orice proces de analiză, de receptare, citire, de înțelegere înseamnă și destructurare, descompunere, desfacere a compoziției/imaginii. Ne vom referi în continuare la trei modele teoretice aparținând lui R. Berger, R. Arnheim și I. Șușală.

Din lucrările și studiile lui R. Berger (vezi mai ales *Descoperirea picturii*, 1975) am extras următorul model teoretic:

OPERA DE ARTĂ PLASTICĂ (PICTURA)

Care are formă și un conținut

Presupune următoarele aspecte structural-constructive care grupează, organizează expresiv, agenții plastici, în vederea transmiterii unei semnificații:

COMPOZIȚIA	TENSIUNEA	CONSTRUCȚIA	PROPORȚIA	MIȘCAREA	RITMUL	ARMONIA

Aceste aspecte structural-constructive se realizează cu ajutorul următorilor agenți plastici:

Spațiul
Linia
Culoarea
Lumina
Culoarea-lumină

Forme, deformări, ornamente
Materia

Cele șapte aspecte structural-constructive ale operei plastice s-ar rezuma la următoarele idei:

COMPOZIȚIA: Organizarea internă a operei. Este un întreg în care se îmbrățișează plinuri și goluri, zone active cu zone pasive. Punerea în raport a agenților plastici, repartiția, dispunerea formelor, a proporțiilor.	TENSIUNEA: În compoziție sesizăm puncte de tensiune privilegiate. Centre de interes (noduri de tensiune). Nodul de tensiune poate fi: un punct, o pată, o zonă plină sau goală, o culoare
CONSTRUCȚIA: Structura ascunsă a operei (compoziției). Elaborarea părților compoziției. Distribuirea unei porțiuni de spațiu și o situație anume a fiecărui obiect, formă, pată de culoare. Axele compoziției - linii de forță. Structura (spații structurate sub formă de pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc, sferă, con, piramidă, cub etc.). Liniile de construcție și figurile de construcție, configurează spațiul plastic, stabilesc structura compoziției.	PROPORȚIA: Aspectul cantitativ al lucrurilor (al agenților plastici). Leagă părțile între ele și părțile de întreg. Este în legătură strânsă cu formatul tabloului. RITMUL: Mișcare. Alternanța timpilor slabi cu timpii tari. Se desfășoară pe diferite direcții: verticale, orizontale, oblice, în adâncime.
MIȘCAREA: Sugerată prin deformări, cu ajutorul: liniei, culorilor, luminii (valorii, valorației), tușei, arabescul, clarobscurul	ARMONIA: Sinonim cu compoziția. Intimă îmbinare între unitate și varietate. Efectul pe care organizarea internă a operei îl are asupra receptorului.

Acest model teoretic expus aici schematic ne poate induce unele sugestii în structurarea unui algoritm de analiză a imaginii vizuale. Așa de exemplu disocierea dintre formă și conținut care duce la analiza structurală a imaginii/operei și apoi sau concomitent și la analiza semantică. Modelul sugerează că semantizarea, fie ea restaurativă sau instaurativă se construiește pornind de la aspectele structural-constructive ale operei care grupează expresiv diverși agenți plastici (spațiul, linia, culoarea, lumina, culoarea-lumină, forme-deformări-ornamente, materia). Când analizăm o lucrare plastică noi sesizăm aspecte

structural-constructive (vizuale) care se impun: uneori coordonarea ritmică a agenților plastici, alteori sesizăm o anume dominanță formică sau cromatică; uneori se impun nodurile de tensiune, alteori aspectul armonic (la nivel formic, liniar, cromatic, textural) etc. În analiza unei lucrări/imagini putem pune accent pe aspectul constructiv, relațional sau pe cel individualizant în care analizăm oarecum separat agenții plastici, sau pe aspecte ce țin de proporții, mișcare etc. în funcție și de scopul analizei. Cu siguranță acest model poate fi exploatat cu folos în analiza operelor de artă sau chiar în analiza lucrărilor elevilor.

Un alt model teoretic aplicabil la o arie extinsă de structuri vizuale/compoziții/imagini și nu doar la pictură, se degajă din cercetările și scrierile lui Rudolf Arheim (vezi mai ales *Forța centrului vizual* 1995).

COMPOZIȚIA
DOUĂ SISTEME SPAȚIALE

CENTRICITATE	Cele două sisteme	EXCENTRICITATE
Compoziție centrică Sistemul spațial centric poate fi reprezentat prin: -șarpante ordonatoare -rețea de vectori	Centric și Excentric coexistă întotdeauna (în toate lucrările apar volume și vectori) Combinarea celor două sisteme într-o singură structură.	Compoziție excentrică Sistemul spațial excentric poate fi reprezentat prin: -șarpante ordonatoare -rețea de vectori

CÂMPUL VIZUAL
(CÂMP DE FORȚE VIZUALE)
Este prevăzut cu:

Ce influențează relațiile dintre centri vizuali:	CENTRU DINAMIC CENTRI DINAMICI	Relațiile dinamice dintre centri
- greutatea (ponderea) - poziția în spațiu (sus, - jos, orizontal, vertical)	Sunt prezenți în orice câmp vizual. Poate fi marcat concret sau creat indirect prin inducție perceptivă	Centrii pot fi orientați vectorial spre interior sau/și exterior. Centrii se pot atrage și/sau respinge.

FORȚELE VIZUALE
(CENTRI DINAMICI)
Pot fi:

EXTERIOARE COMPOZIȚIEI
GRAVITAȚIA
PRIVITORUL
Vertical
Orizontal
Centric
Sus-jos
Ponderea centrilor
Relația în spațiu dintre privitor și operă.

DINLĂUNTRUL COMPOZIȚIEI
CADRUL (Rama)
Tondo, Ovalul, Pătratul, Dreptunghiul.
Centru de echilibru.
Centri divizori
Complementaritatea :
centric - excentric
Punctele nodale
Sugerarea spațiului

Deși modelul teoretic aparținând lui Arnheim este mai tehnicist (cu vădite tendințe psihologice referitoare la structurile perceptive) și aparent mai abstract, principiile sale sunt aplicabile în două sensuri:
1) centricitatea și excentricitatea, volumele și vectorii sunt concepte la care formele din diferite medii se conformează fără a fi forțate (desenul, pictura, sculptura, arhitectura, jocul scenic, dansul, cinematograful);
2) referirea la aceste scheme compoziționale este necesară dacă vrem să înțelegem natura și sensul unei opere.

Arnheim este convins că una din ocupațiile cele mai necesare omului este crearea de obiecte sau de spectacole a căror structură vizuală elucidează și interpretează experiențele umane prin expresia sa direct percepută. Pentru a realiza cu succes aceasta, artistul se confruntă cu anumite condiții. Unele din aceste condiții se referă la compoziție, iar Arnheim a semnalat și analizat unele dintre acestea. Aceste condiții, principii, probleme pot fi exploatate și în analiza operelor de artă. Aspectele mai importante pe care le desprindem ar fi:

- reușind să analizeze și să surprindă structuri compoziționale, elemente componente în diverse medii, nu numai în pictură, modelul conține structuri interpretative extinse;
- Arnheim nu analizează structura compozițională numai în sine, ci și în funcție de influența forței gravitaționale, de privitor/receptor și de

cadru (ramă); în felul acesta semantizarea nu se hrănește numai din lucrarea propriu-zisă, ci și din elemente din afara ei;

- viziunea autorului despre organizarea compoziției vizuale se bazează pe câteva concepte perceptive: centricitate, excentricitate, volume, vectori, centri și rețea de relații dintre ei, centru de echilibru, bipolaritate, proiecție frontală, proiecție perspectivică, câmp de forțe vizuale etc.;
- acest model teoretic se bazează pe ideea de energie reprezentată și simțită/intuită vizual vectorial;
- modelul este aplicabil în toate domeniile vizuale dar prezintă un grad de dificultate sporit și cere suficiente cunoștințe de psihologie vizuală și o solidă cultură plastică și generală; cu toată dificultatea sa, multe din structurile vizuale-vectoriale surprinse pot fi utilizate în analiza oricărui domeniu vizual, valoarea lor formativ-structurantă pentru elevi fiind deosebită.

Acest model teoretic care se bazează pe ideea de forțe vizuale (vectori) este un model dinamic, mai aproape de esența devenirii și derivă, într-un fel, din modelul războiului care este în concordanță mai mare cu domeniul vizual decât modelul limbii sau cel juridic.

Al treilea model teoretic privind compoziția îi aparține lui Ion Șușală și este o construcție de sorginte didactică și în conformitate cu programa de educație plastică de la noi. El se bazează pe următoarele condiții gramaticale ale imaginii:

- existența unei dominante (cromatice, liniare, formice);
- un anumit tip de raport între semne și între părțile acestora (inclusiv între intervale, goluri);
- o interconditionare biunivocă între motivul, elementele sintactice, materialele folosite, stilul de tratare a suprafeței.

Modelul lui Șușală cuprinde într-o vedere sinoptică problemele plastice legate de culoare, contraste, acord, dezacord, ritm, gamă, proporție etc., probleme plastice care împreună cu valoarea expresivă a elementelor de limbaj plastic pot constitui puncte de plecare în analiza lucrărilor plastice. De exemplu dacă dominanta este cromatică, lucrarea presupune implicarea mai puternică a afectivității, în schimb, dacă dominanta este formică sau liniară este implicată mai mult inteligența

constructivă. De asemenea, în cazul prezenței acordului de analogie, valoric sau cromatic, se simte tendința spre calm, liniște, armonie așezată; în cazul acordului de contrast se face simțită tendința spre dinamic, mișcare, tensiune. Sesizarea analitică într-o lucrare plastică a tipului de contraste existente, a dominantei, subdominantei, eventual a disonanțelor precum și a liniilor de forță, a direcțiilor principale, a centrelor de interes, a felului de tratare a suprafeței etc., sunt tot atâtea piste de interpretări semantice.

3.4. STUDIUL STRUCTURILOR NATURII ȘI PROBLEMA ANALIZEI CALITĂȚILOR VIZUAL-PLASTICE CA SURSE INTERPRETATIVE ALE IMAGINII ARTISTICE

Natura ne relevă neîncetat o infinitate de forme, culori, texturi, structuri interne, fenomene, stări, manifestări și desfășurări de energii în micro și macrodimensiuni, aspecte statice, dar și dinamice, explozive, catastrofice, coerențe structurale, ordine dar și dezordine și haos, totul într-un caleidoscop halucinant, înspăimântător dar și mirific, armonios, ecologic. Intervenția modificatoare, restructurantă, destructurantă, constructivă dar și destructivă a omului în natură, la diferite paliere și adâncimi, a produs și va produce probabil mari mutații, multe din ele imprevizibile. Arta nu este și nici nu poate fi în afara acestei ecuații natură-om, natură-cultură, structuri naturale-structuri artistice plastice, obiecte naturale-obiecte artistice inclusiv designice. Fără să intrăm în disputele filozofice și estetice, menționăm doar faptul că arta, cu toate orgoliile sale de autonomizare și de abstractizare, nu se poate desprinde total de structurile naturii, căci omul însuși, pe lângă faptul că este o ființă socială și spirituală, prin structurile sale biologice și chimice face parte din natură.

Coborând în problematica didactică a temei în discuție vom spune că studiul structurilor naturii, în cadrul activităților artistice-plastice, are ca scop reliefarea aspectelor vizual-plastice ale lumii naturale, precum și a analogiilor ce se pot face între formele, structurile naturale și lumea formelor și structurilor artistice. De asemenea, un alt scop este inițierea

elevilor cu transcodarea structurilor naturii în structuri plastice.

Elevii, prin diverse observații, studii, schițe vor descoperi și înțelege geneza, legile construcției și creșterii, dezvoltării formelor în lumea organică și anorganică. Înțelegerea acestor forme nu înseamnă doar cunoașterea și desenarea învelișului exterior, ci cunoașterea și înțelegerea structurilor și legilor organizării acestora: ritmurile de creștere, de adiționare, constrângerile și libertățile în apariția și dezvoltarea formelor, proporțiile și echilibrul static sau dinamic, predominarea anumitor structuri și forme în diferite sisteme, paliere, regiuni ale macrosistemului numit natură etc. Toate aceste date, observații, informații pot fi fructificate în plăsmuirile plastice, în analiza lucrărilor plastice. O corelare, o comparare a problemelor vizual-plastice cu unele informații din biologie, anatomie, fizică, chimie, geologie, geomorfologie, matematică poate fi extrem de fructuoasă în educația vizual-plastică și estetică a elevilor.

Nu este lipsită de interes, de exemplu, studierea „vizual-plastică" a stărilor materiei:

- lichidă
- solidă: anorganică - minerale, roci; organică - plante, animale, bacterii, viruși etc;
- gazoasă
- luminoasă
- câmpică
- aurică

Aceste stări se regăsesc în arhitectură, pictură, sculptură, arte decorative etc. sublimate mai mult sau mai puțin. Despre arhitectura gotică se spune că este o muzică împietrită, iar lumina ce emană din picturile lui Rembrandt pare a fi o lumină lichefiată. Didactic vorbind, putem propune, imagina jocuri plastice de tipul: să ne imaginăm că aceste obiecte expuse au consistență gazoasă, de nori, de aburi și deci le vom trata plastic ca atare; obiectele expuse sau imaginate vor fi transformate plastic în jeturi sau pete de lumină; formele solide pot fi tratate, înmuiate lichidic etc. Sunt exerciții-joc creative care solicită imaginația și induc în mintea elevilor posibile structuri sau piste interpretative. Se pot face multe paralele interpretative între stările de agregare ale materiei și stările

de agregare, de compunere, organizare a substanţei plastice în configuraţii artistice. Această stare de mai mare sau mai mică organizare, structurare a materialităţii artistice-plastice se mişcă de la haos, informal, incoerenţă trecând prin diferite trepte de iconicitate (coerenţă optică), ajunge în zonele de coerenţă geometrică-plastică, spulberându-se sau sublimându-se în pură abstracţie supergeometrică sau în taşism şi gestualism mai rafinat sau mai brut. Între aceste stări plastice şi stările materiei există multe analogii la diferite nivele: exterior-optic (contur, formă, textură, culoare, proporţii); interior-optic (prin segmentare, secţionare efectivă sau imaginară şi chiar pătrundere în structura internă sau chiar microscopică); acţional-plastic (modificări, metamorfozări de forme şi structuri prin intermediul diferitelor operaţii plastice).

Câte opere de artă plastică nu au, cel puţin la nivel optic, o structurare tip cristal, sau o structurare tip creştere vegetală. Sunt opere abstracte în care „formele informale" curg lichidic, vâscos sau plutesc în suspensii. Sau câte opere plastice nu operează cu structuri mimetice unde se regăsesc multe elemente naturale prelucrate minim.

Analizând şi comparând structurile naturale şi structurile artistice-plastice la nivelul acţional-plastic vom descoperi diferite forţe şi energii ce determină apariţia formelor în natură şi artă (forţe, energii interne sau externe, presiuni, implozii, explozii, torsionări, răsuciri, ruperi, smulgeri etc.); toate aceste desfăşurări de forţe şi energii din lumea formelor sunt tot atâtea surse interpretative, puncte de lectură vizuală a discursului artistic-plastic sau al discursului optic impasibil al naturii. Numeroase analogii şi surse interpretative ne oferă mişcarea, ritmul, armonia, echilibrul, proporţiile, simetriile şi asimetriile formelor din natură şi artă. Configuraţiile şi organizările spaţiale ale diferitelor forme din natură şi corespondenţa lor în planul expresiilor artistice sau ale formelor create de om fără intenţie estetică ne oferă de asemenea nesecate izvoare interpretative.

Ramificaţiile sunt forme expresive ale mişcării în natură: rădăcinile, ramurile, frunzele, aripa, pana, scheletul uman, fulgerul, fluviul şi afluenţii săi etc. Sinuozitatea, care exprimă mişcarea lentă sau rapidă, specifică formelor lichide sau gazoase, dar pe care o întâlnim şi în structura materiei solide; linia curbă, sinuoasă, o simţim vizual dar şi tactil

în râu, drum, vrejul unei plante, dune de nisip dar și în atâtea ornamente (calea ratacită) sau viziuni picturale. Spirala, care este una din formele cele mai dinamice ale mișcării din natură, o întâlnim peste tot: vârtej de apă, cochilii de moluște, galaxii spiralice, floarea soarelui, tornade, în construcții geometrice, dar și în broderii, cusături și compoziții picturale mai mult sau mai puțin abstracte. Formele circulare, concretizate în cerc simbolizează armonia, perfecțiunea. Le întâlnim la bacterii, flori, frunze, secționarea orizontală a trunchiului de copac, căderea stropilor de ploaie pe suprafața apei dar și în arta populară, arhitectură, arta modernă. Forme în expansiune aflăm la nivel cosmic dar și terestru: vulcani în erupție, avalanșe, nori modificați de vânt, dar întâlnim și pictură explozivă, adică compoziții deschise și dinamice, linii de forță bazate pe curbe și spirale asemeni unor valuri în furtună. Forme geomerice rectangulare, dominate de linia dreaptă și de unghiul drept, le găsim în scoarțe de copac dar mai ales în constructivismul uman, în pictura și sculptura cubistă, în arta populară și în pictura abstractă geometrică. Tot forme geometrice, statice, rigide găsim în minerale, roci, cristale, ultimele dominate de simetrii. Simetria este o prezență obișnuită în natură, în lumea vie, ea fiind o manifestare a legii economiei. 0 găsim în lumea vegetală, animală, la om. Se pare că în natura vie predomină simetriile în pentagon, iar în natura inertă simetriile în hexagon (cristale de gheață, fagure de miere). Simetria este una din legile dominane în arhitectura gotică și în arta populară românească. Formele specifice care apar ca fiind volumul maxim al dilatărilor pentru o anumită suprafață le regăsim la semințe, fructe, plante, unele lichide, scoici, coajă de ou, dar și în arhitectură.

După acest mic periplu în lumea formelor, structurilor mai ales naturale, schițăm un posibil scenariu/schemă/algoritm de analiză vizual-plastică a unui obiect/element natural, artificial sau artistic.

Un obiect/element real, material are sau poate avea:

- O formă care poate fi:
  - simplă, complexă
  - simetrică, asimetrică
  - bidimensională, tridimensională
  - compactă, ramificată, torsionată

- de diferite proporții și dimensiuni
- rotundă, unghiulară, mixtă, concavă, convexă etc.

- O textură (sau structură de suprafață) care poate fi:
  - punctiformă
  - alveolară
  - lamelară
  - fibrilară
  - complexă
- Rigiditate, elasticitate, fragilitate, duritate
- O culoare, culori, contraste cromatice
- O anumită relație cu timpul:
  - tânăr
  - proaspăt
  - bătrân
  - viu
  - mort
  - ofilit
  - uscat
- O anumită relație cu lumina:
  - opac, translucid, opalescent, transparent
  - cum absoarbe, reflectă lumina
  - cum influențează direcția de unde vine lumina expresivitatea obiectului
- O anumită relație cu spațiul (direcția vectorilor vizuali):
  - imploziv
  - expansiv în una sau mai multe direcții
  - exploziv
  - staționar
  - pulsatoriu
  - poziția relativă în spațiu față de verticală și orizontală
- Un anumit câmp semantic (obiecte, elemente apropiate vizual, structural, cromatic, genetic, simbolic etc.)
- O anumită funcție, funcționalitate și anumite relații cu omul.

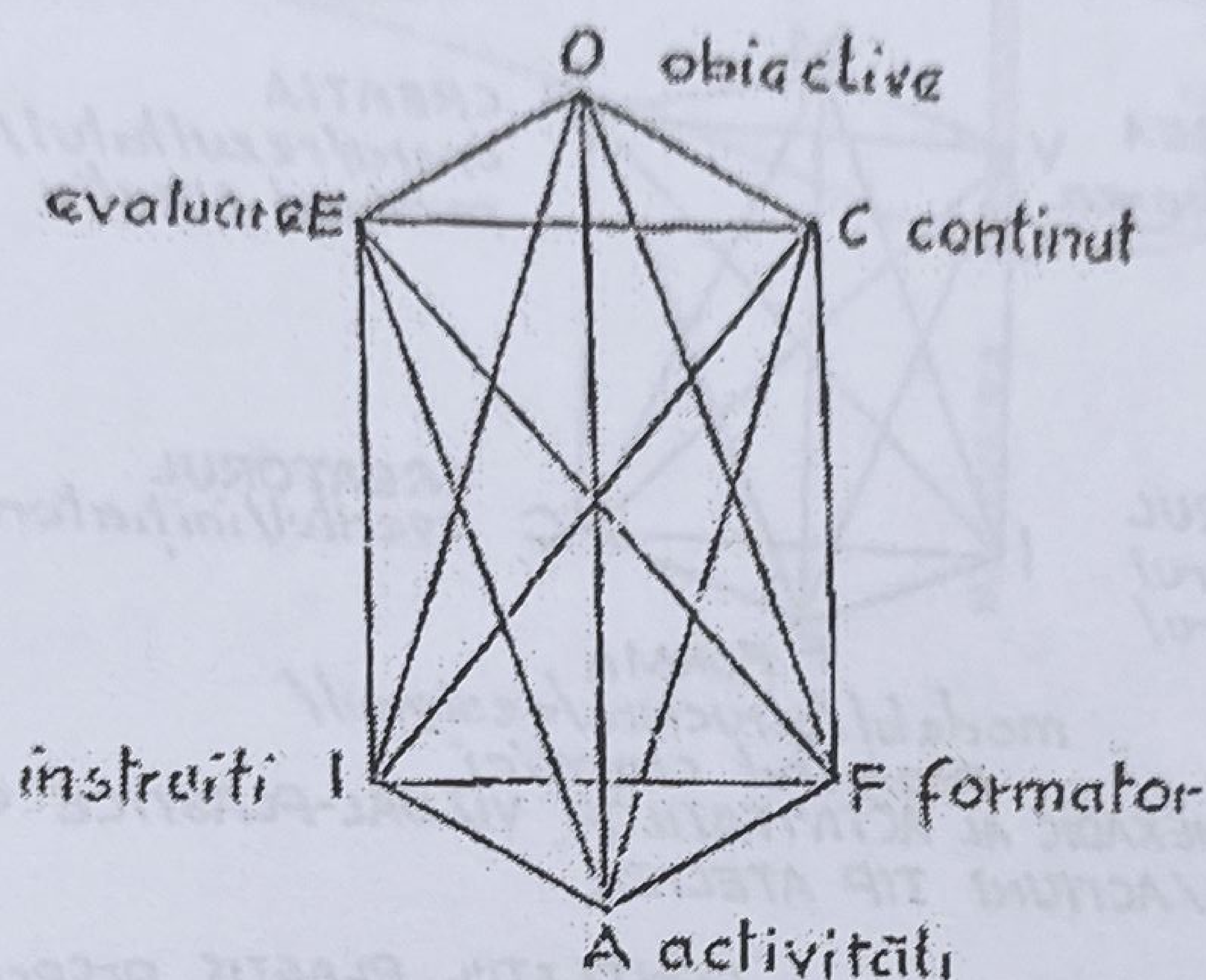
Considerăm că elevii pot fi inițiați în analiza aspectelor

vizual-plastice ale lumii (obiecte naturale, artificiale, artistice) treptat, din clasele mici, insistând prin jocuri, exerciții-joc de observații, manipulări de obiecte, schițări, verbalizări, permutări de attribute/însușiri etc. asupra caracteristicilor legate de formă, textură, structură, stare, culoare, relația cu lumina și spațiul, relațiile posibile cu alte obiecte, forme etc. Aceste mici observații, analize, studii se pot efectua asupra unor obiecte simple, reale, naturale, obiecte construite și funcționale, precum și asupra unor obiecte artistice ficționale. De fapt exerciții de analiză vizuală se pot iniția asupra oricărui tip de obiecte (chiar și obiecte visate sau virtuale) și e foarte bine dacă elevul este plimbat printr-o varietate de obiecte. Aceste analize vizuale simple la început vor crește treptat în amplitudine și adâncime și vor pune în mișcare acea funcție specific umană de „vizualizare a abstractului și de transcendere a vizibilului". Jocul acesta „ce pot vedea în acest obiect/imagine, unde mă poate duce cu gândul, ce alte obiecte/imagini/fenomene/stări îmi trezește în minte", asociat cu cel care își propune să vizualizeze o idee, un sentiment, o stare (ce culoare sau formă poate avea tristețea, infinitul, setea, zborul etc.) au o mare valoare formativă, stimulând comportamentul creativ.

Considerăm că în cadrul educației plastice (vizual-plastice) nu se acordă importanța cuvenită educației vizuale, adică a exersării inteligenței vizuale, care să permită spectatorului (contemplatorului de lumi prezente), viitor contemplator de artă, să extragă și să folosească în diverse scopuri, inclusiv contemplativ estetic, informații vizual-plastice despre fața vizibilă a lumii. Elevul poate descoperi fața cameleonică a lumii vizibile imediate, micro și macroscopice, precum și a lumii reprezentărilor mai mult sau mai puțin artistice, prin apropieri ludice, prin exersări analitice verbale, dar și concret plastice, prin scoaterea din context a obiectului și plasarea lui în altă ambianță, prin modificări/ permutări de însușiri vizuale, prin asocieri, segmentări, prin semantizări diferite etc.

Dacă elevul va fi inițiat în a vedea, a simți, desena, picta, vorbi despre calitățile vizual-plastice și simbolice ale unei pietre, ale unui bob de grâu sau măr efemer, va avea cu siguranță șansa de a se iniția concomitent și în lectura operei de artă plastică. Dacă nu știi să guști și să te bucuri de aroma apei de izvor, nu vei ști să simți nici aroma subtilă a unui vechi vin nobil.

MODELUL SITUATIONAL HEXADIC AL SITUATIEI PEDAGOGICE (OLIVIER CLOUZOT, 1987)



HEXADA SITUATIEI ACTIONALE (PETRU ICAN, 1995)

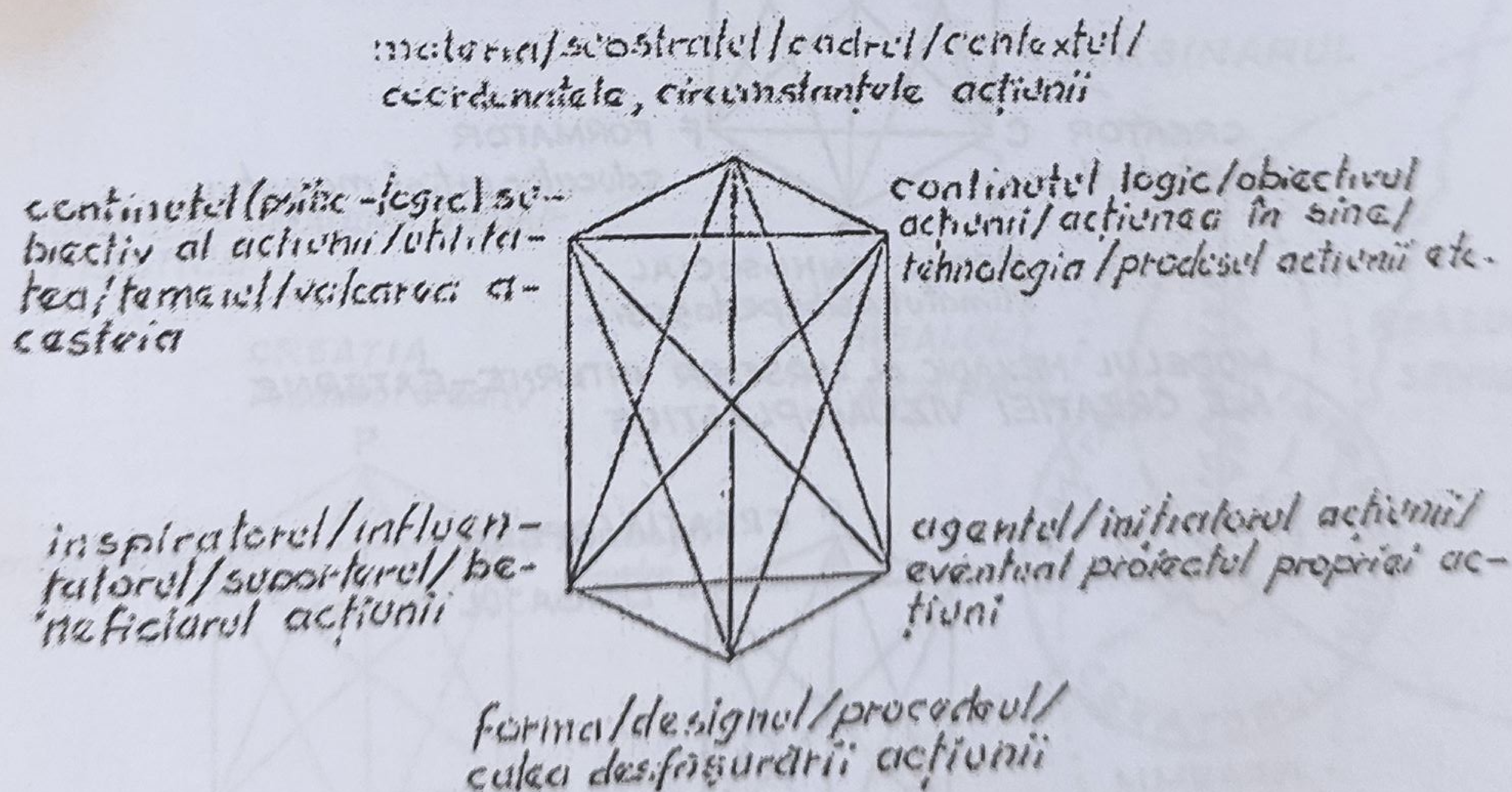
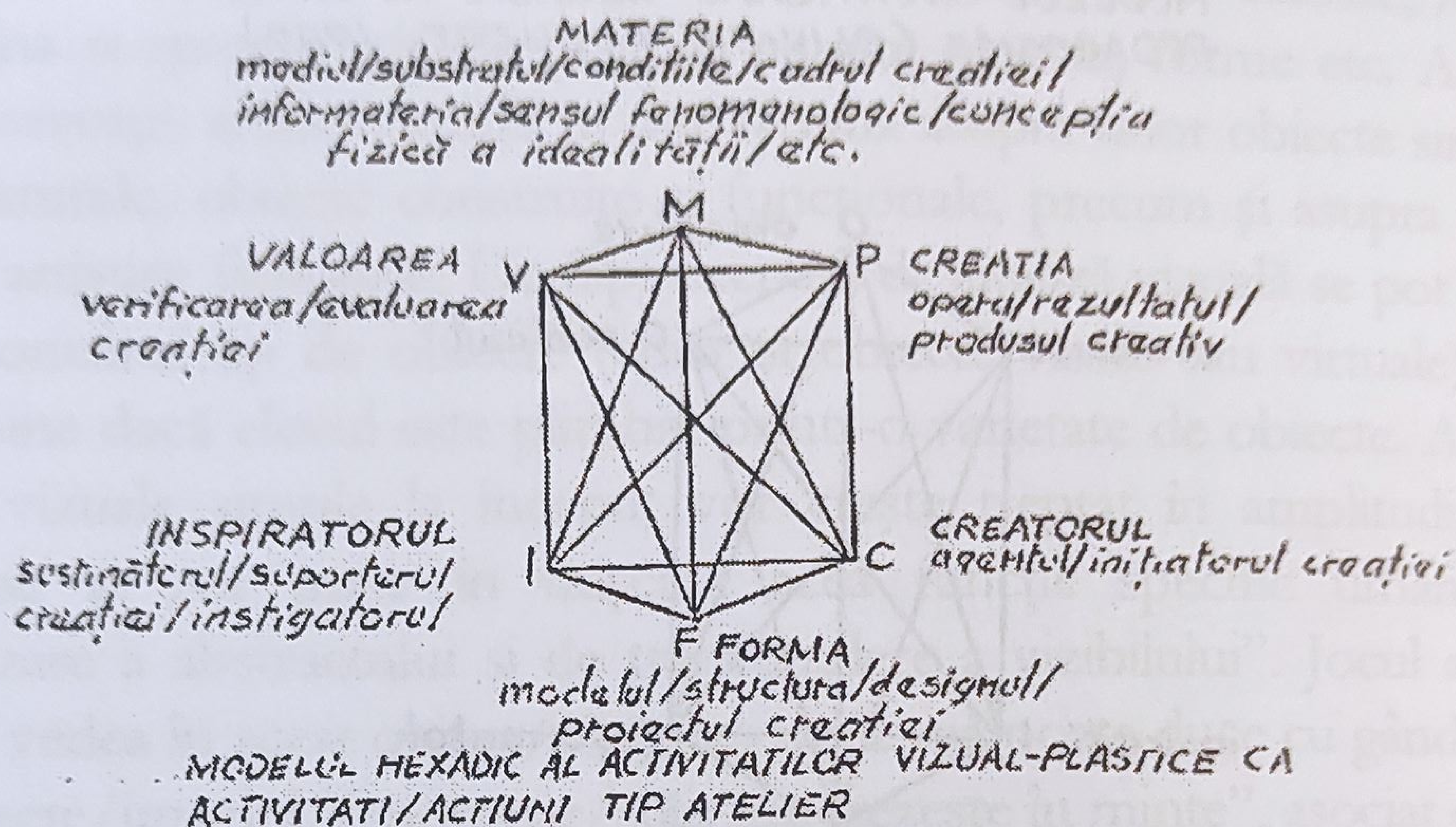
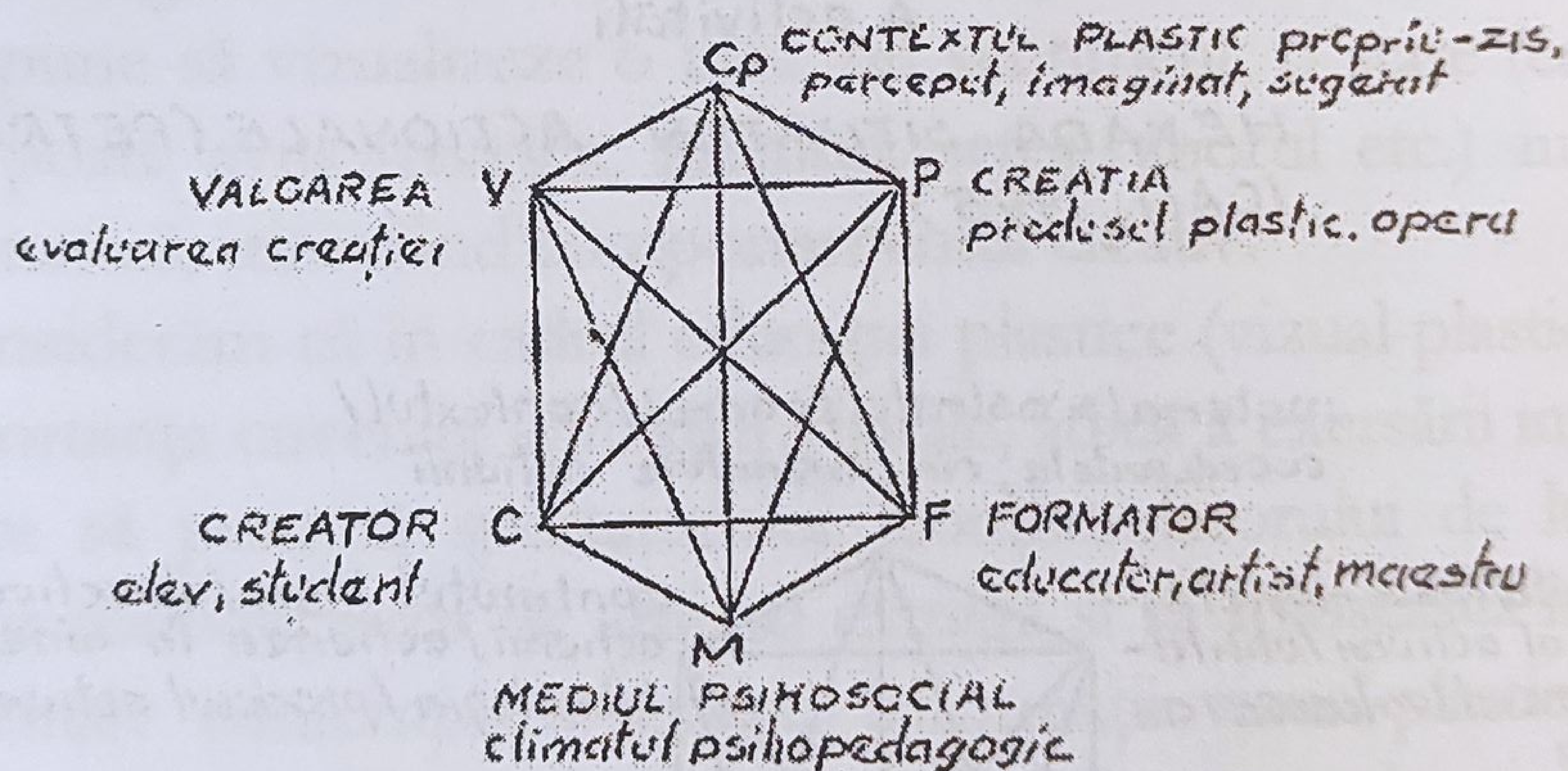


Fig. 1


MODELUL HEXADIC AL „SITUATIEI CREATOARE" (PETRII 1995)
MATERIA
mediul/substratul/condițiile/cadrul creației/
informateria/sensul fenomenologic/concepția
fizică a idealității/etc.
M
VALOAREA
verificarea/evaluarea
creației
V
P
CREATIA
opera/rezultatul/
produsul creativ
INSPIRATORUL
susținătorul/suporterul
creației/instigatorul
I
C
CREATORUL
agentul/inițiatorul creației
F
FORMA
modelul/structura/designul/
proiectul creației


MODELUL HEXADIC AL ACTIVITATILOR VIZUAL-PLASTICE CA
ACTIVITATI/ACTIUNI TIP ATELIER
CONTEXTUL PLASTIC propriu-zis,
perceput, imaginat, sugerat
Cp
VALOAREA
evaluarea creației
V
P
CREATIA
produsul plastic, opera
CREATOR
elev, student
C
F
FORMATOR
educator, artist, maestru
M
MEDIUL PSIHOSOCIAL
climatul psihopedagogic

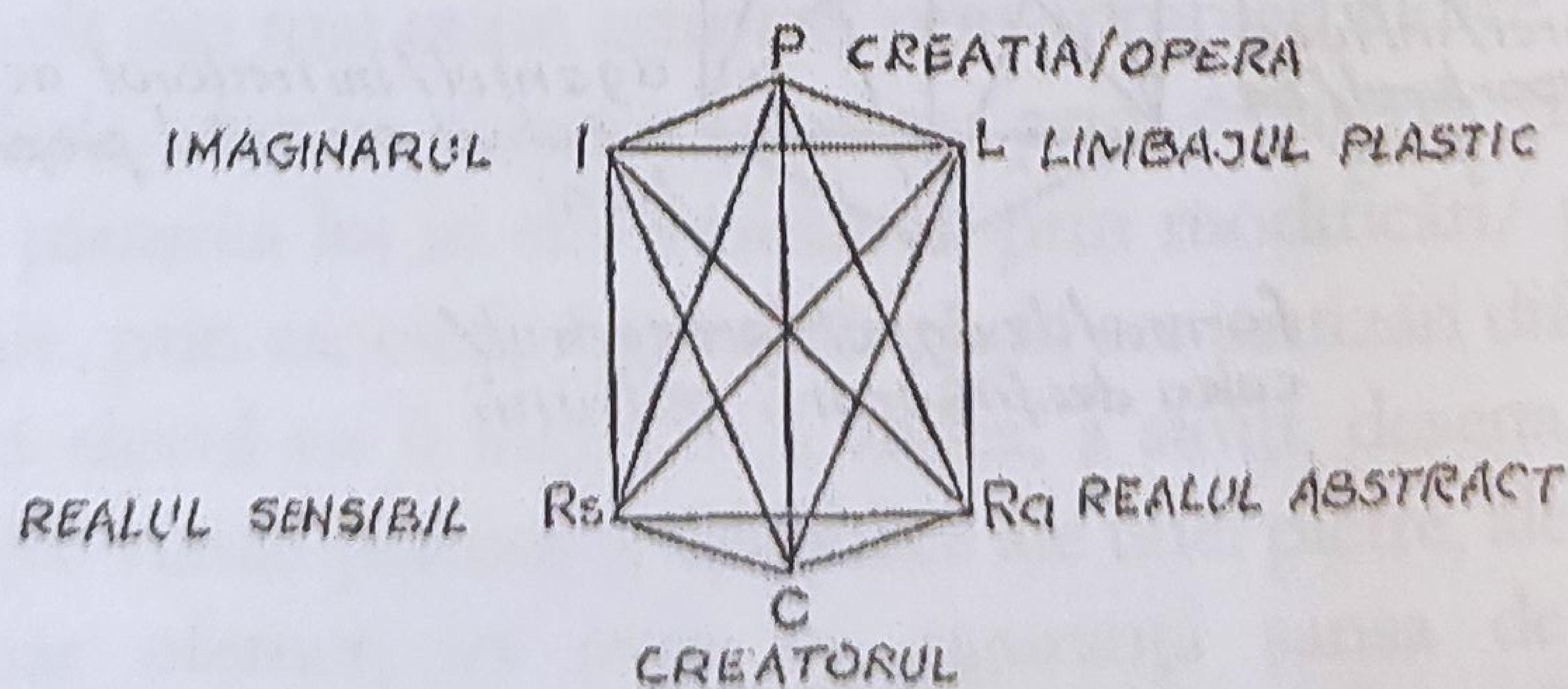
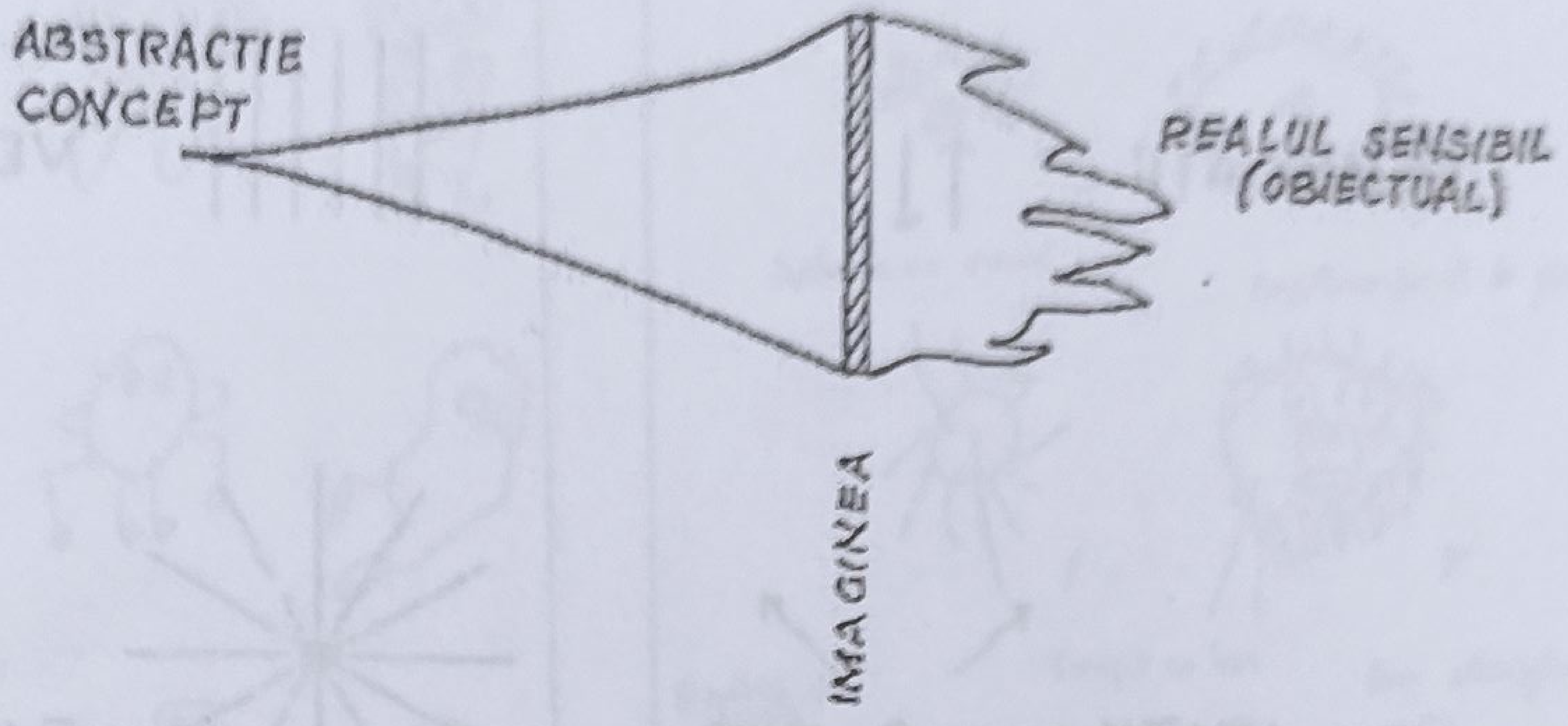
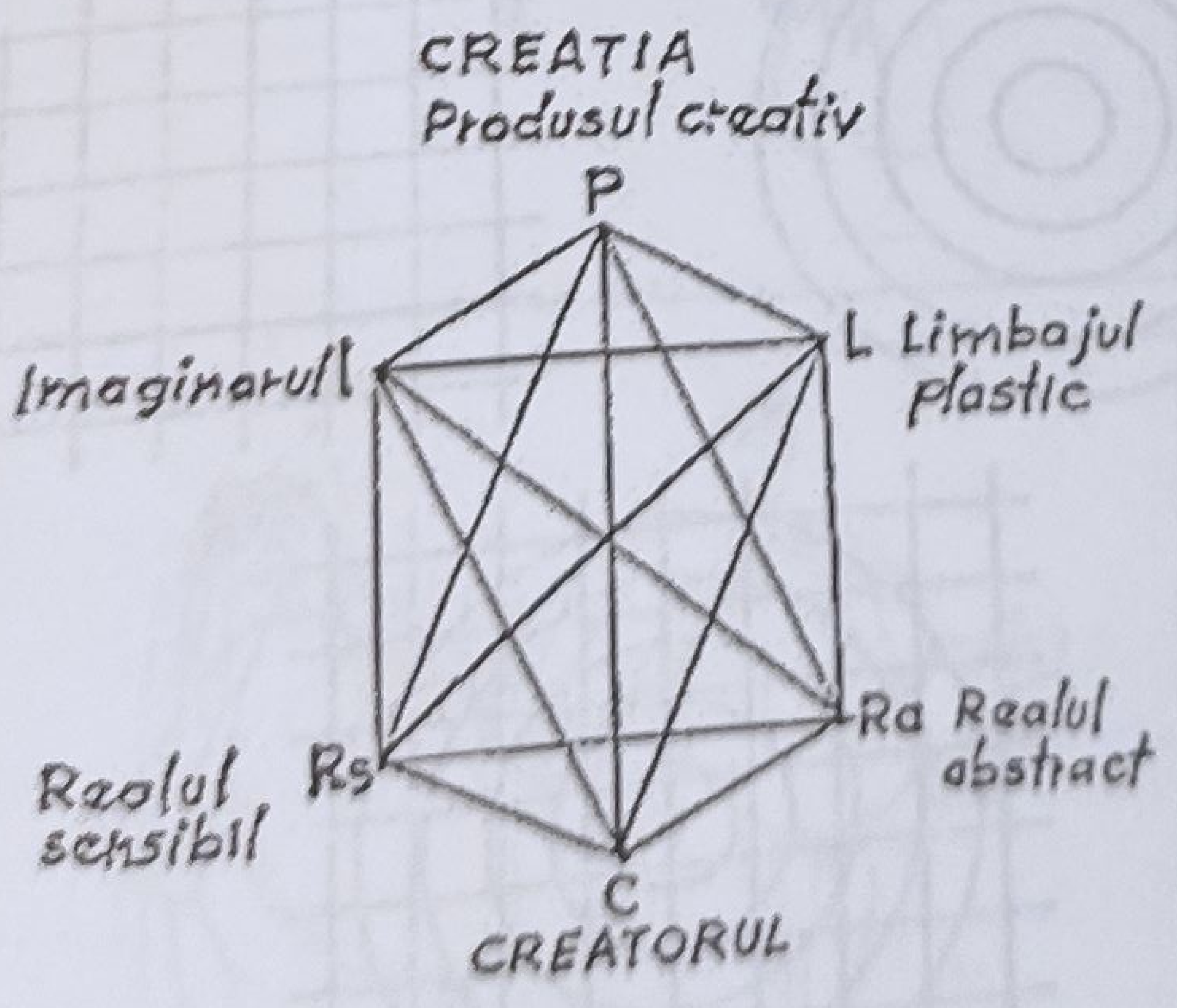

MODELUL HEXADIC AL SURSELOR INTERNE-EXTERNE
ALE CREATIEI VIZUAL-PLASTICE
P
CREATIA/OPERA
IMAGINARUL
I
L
LIMBAJUL PLASTIC
REALUL SENSIBIL
Rs
Ra
REALUL ABSTRACT
C
CREATORUL

Fig. 1


IMAGINEA ÎNTRE OBIECT SI CONCEPT
ABSTRACTIE
CONCEPT
REALUL SENSIBIL
(OBIECTUAL)
IMAGINEA


SURSELE IMAGINII VIZUAL-PLASTICE
CREATIA
Produsul creativ
P
Imaginarul
L Limbajul plastic
Ra Realul abstract
Realul sensibil
Rs
C
CREATORUL

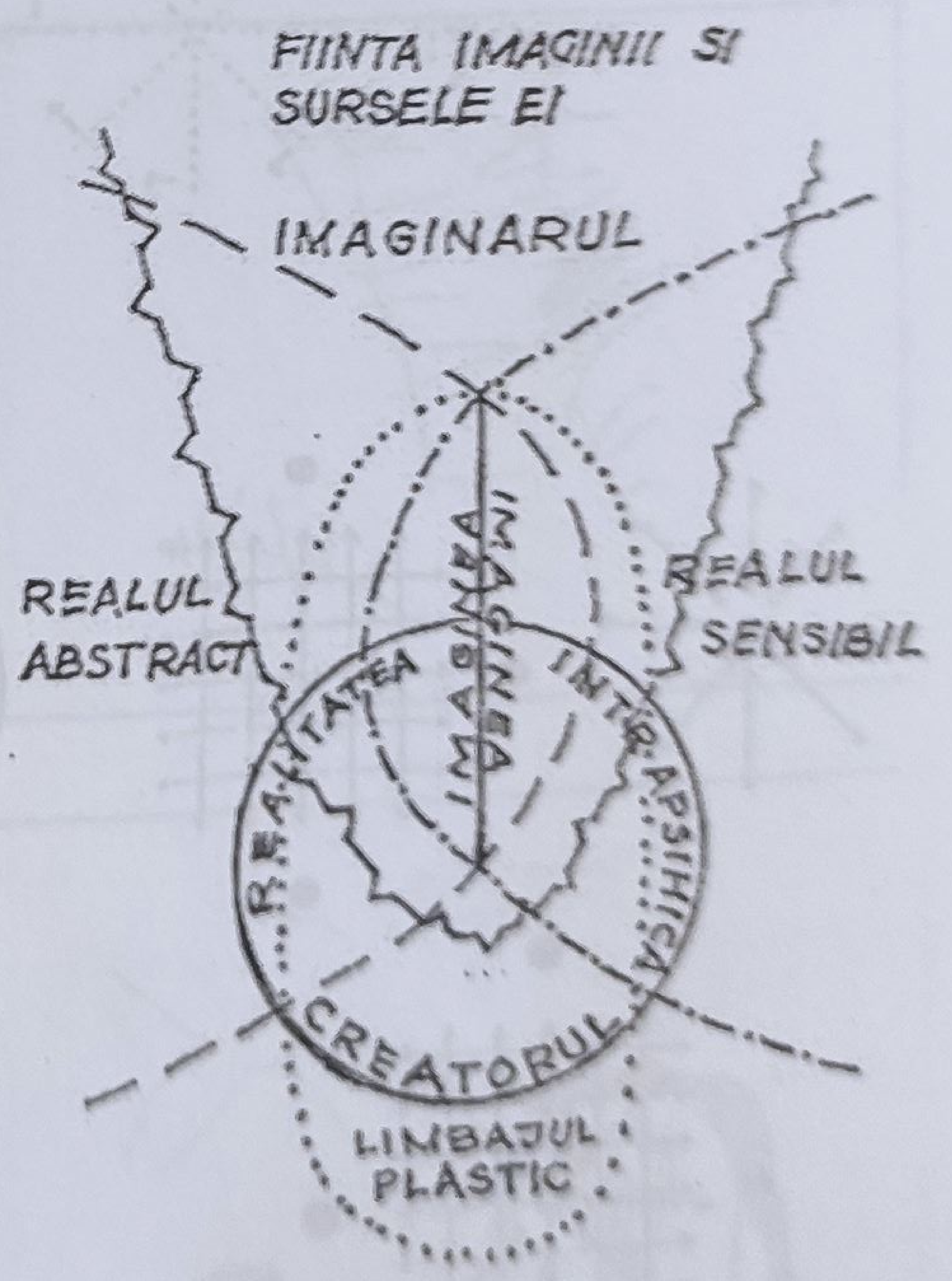

FIINTA IMAGINII SI SURSELE EI
IMAGINARUL
REALUL ABSTRACT
REALUL SENSIBIL
IMAGINEA
REALITATEA
INTRAPSIHICA
CREATORUL
LIMBAJUL PLASTIC

Fig. 2

TRANSLAȚII ⇄ ORIZONTAL

TRANSLAȚII ↑↓ VERTICAL

DILATAȚII RADIAL

ROTAȚII CONCENTRIC

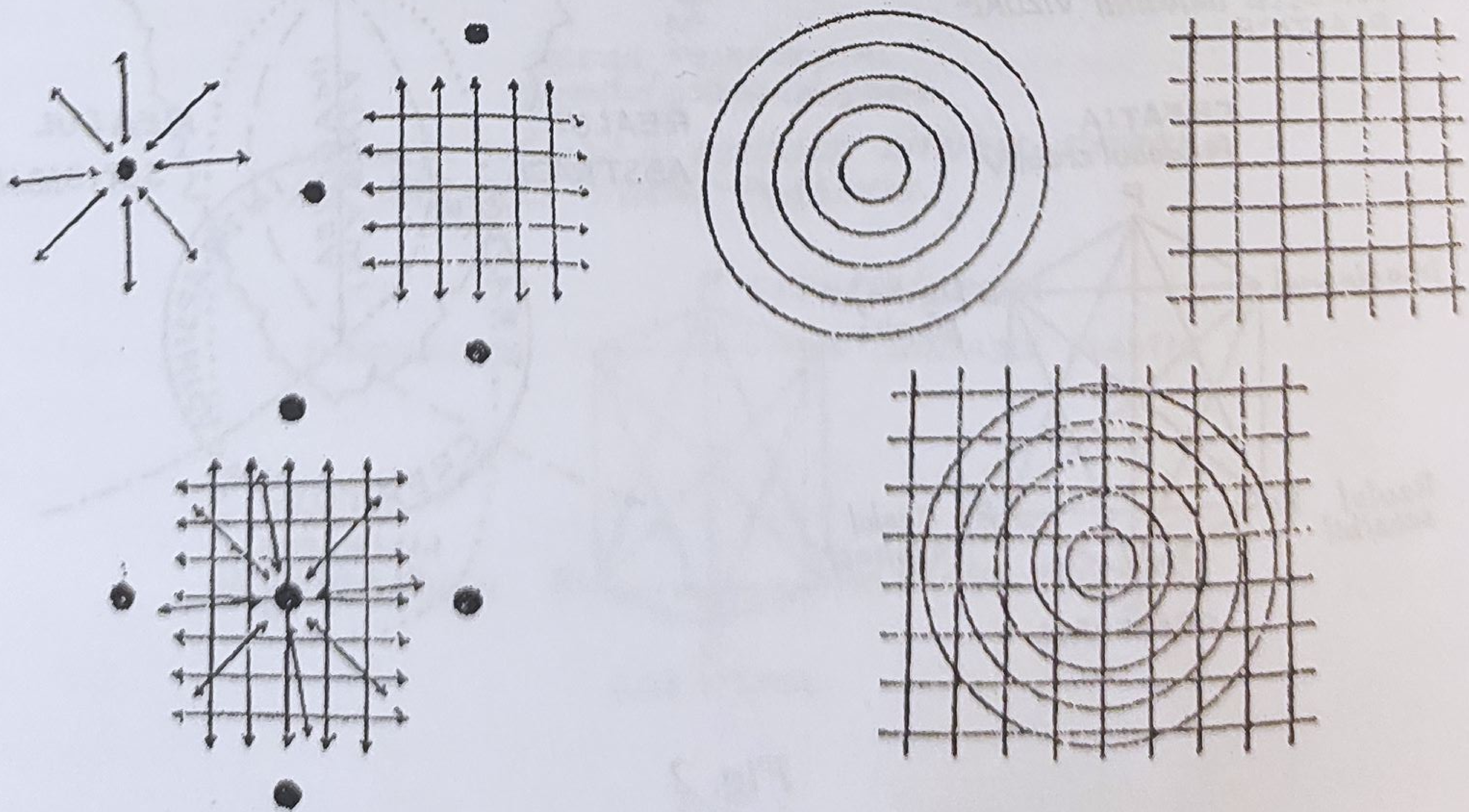


Fig. 3

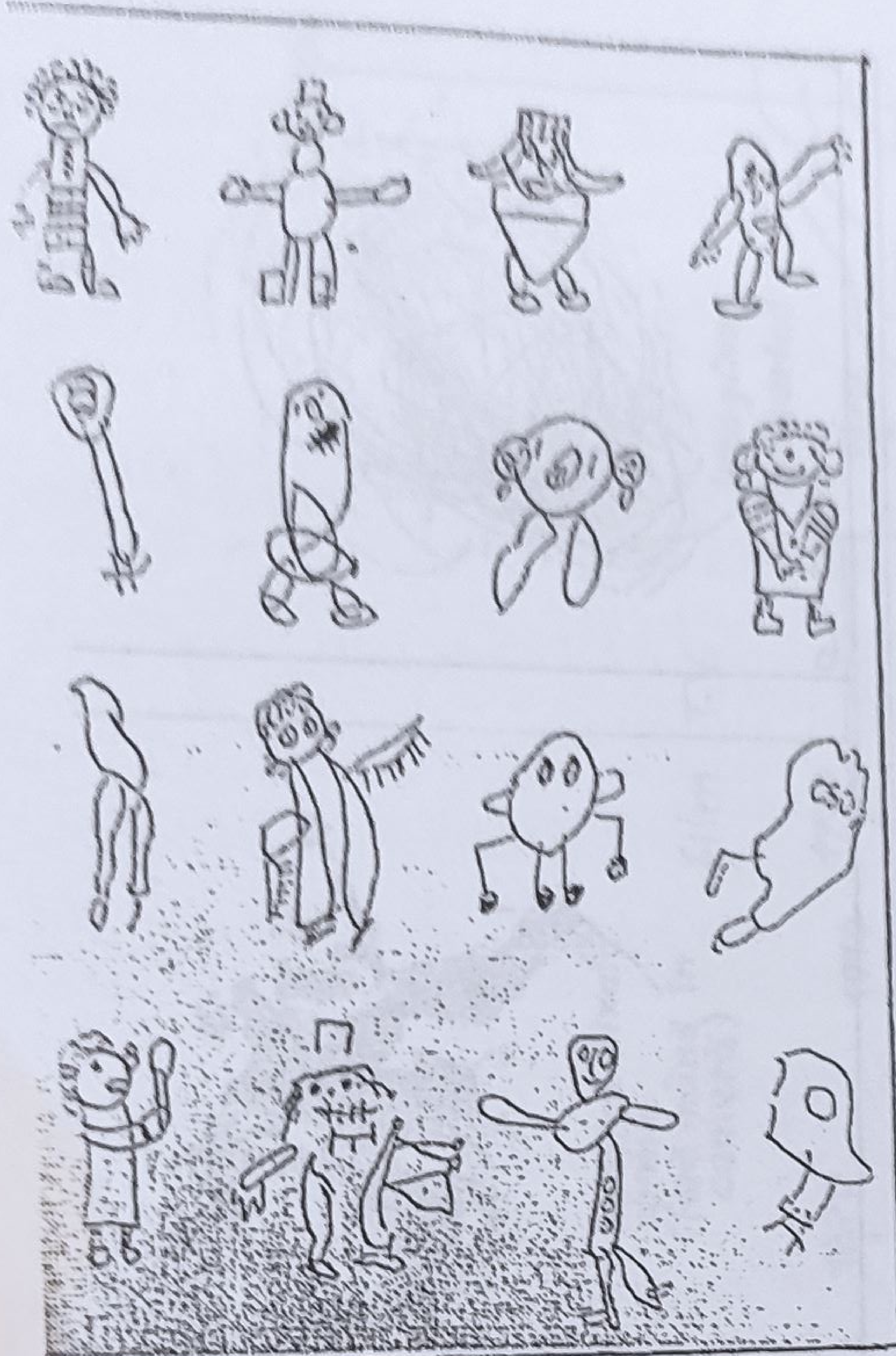
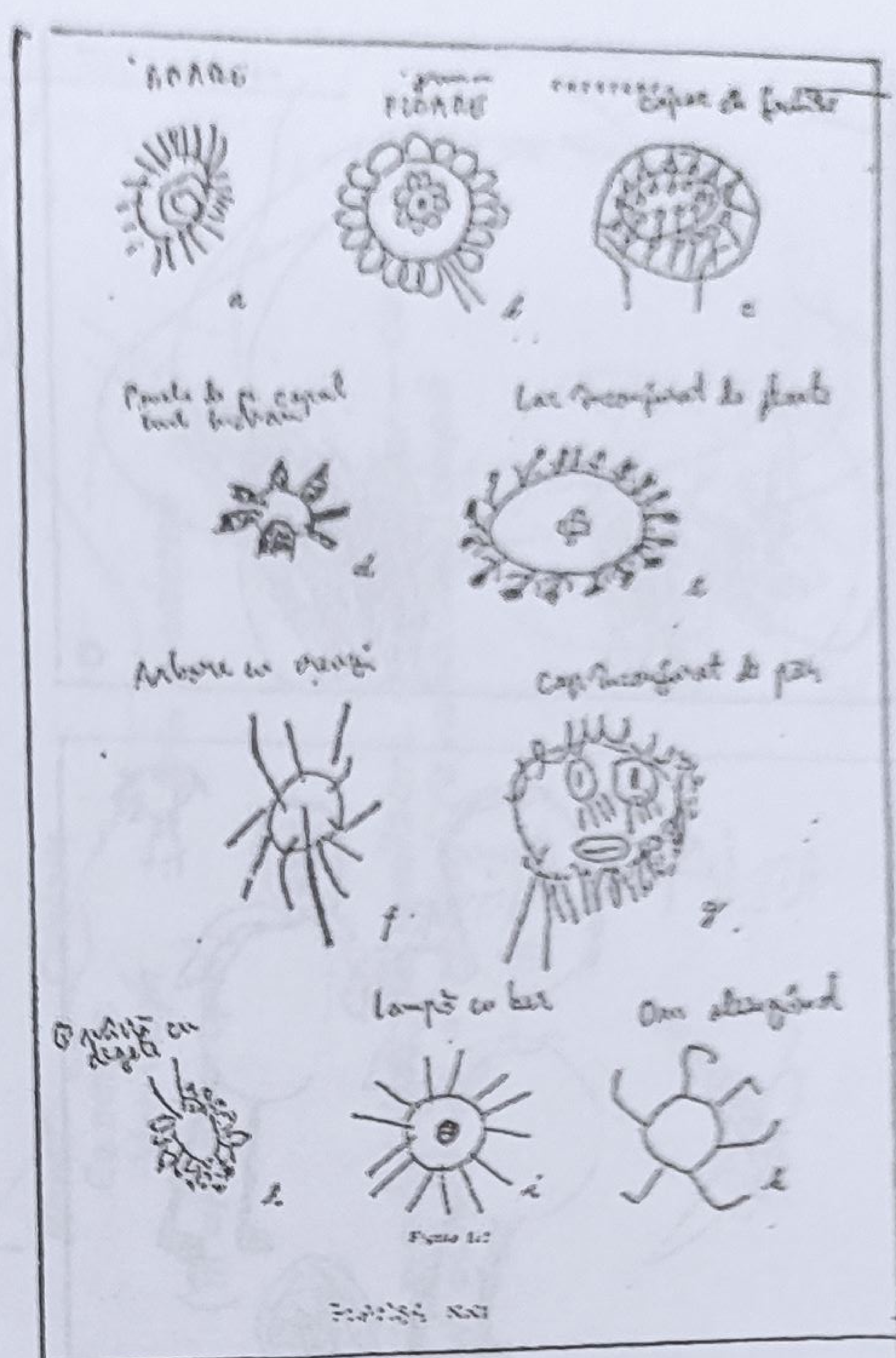
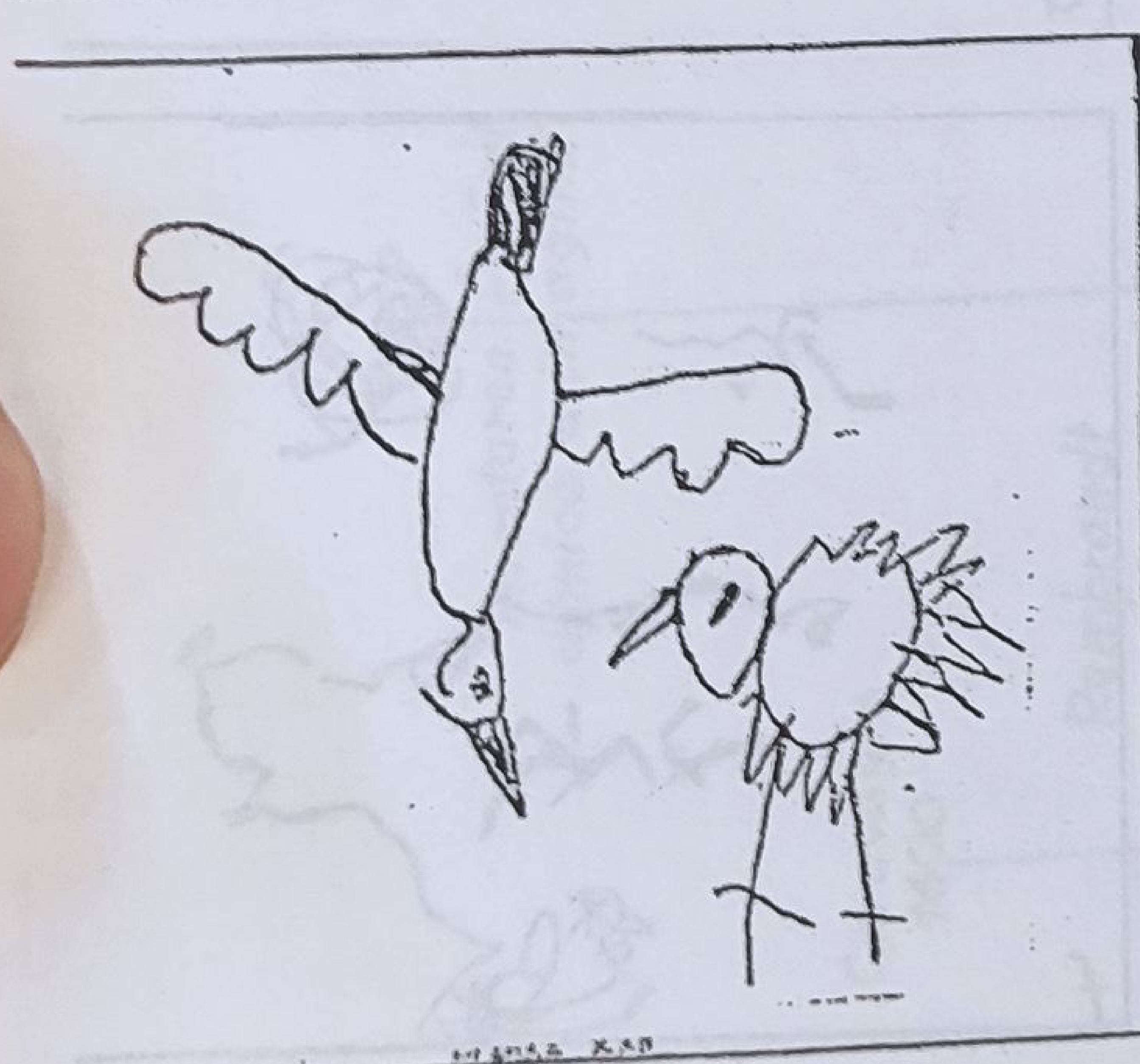
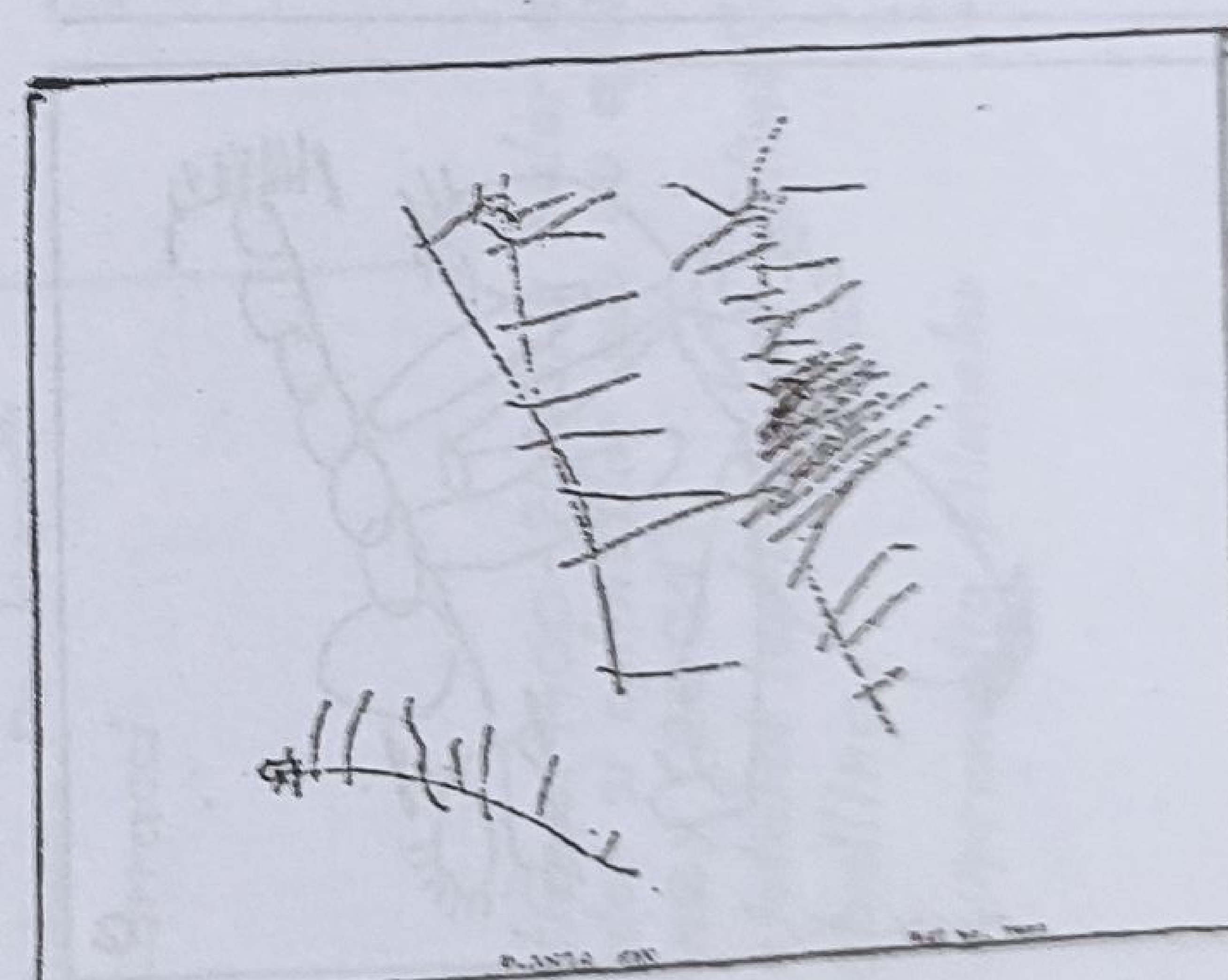
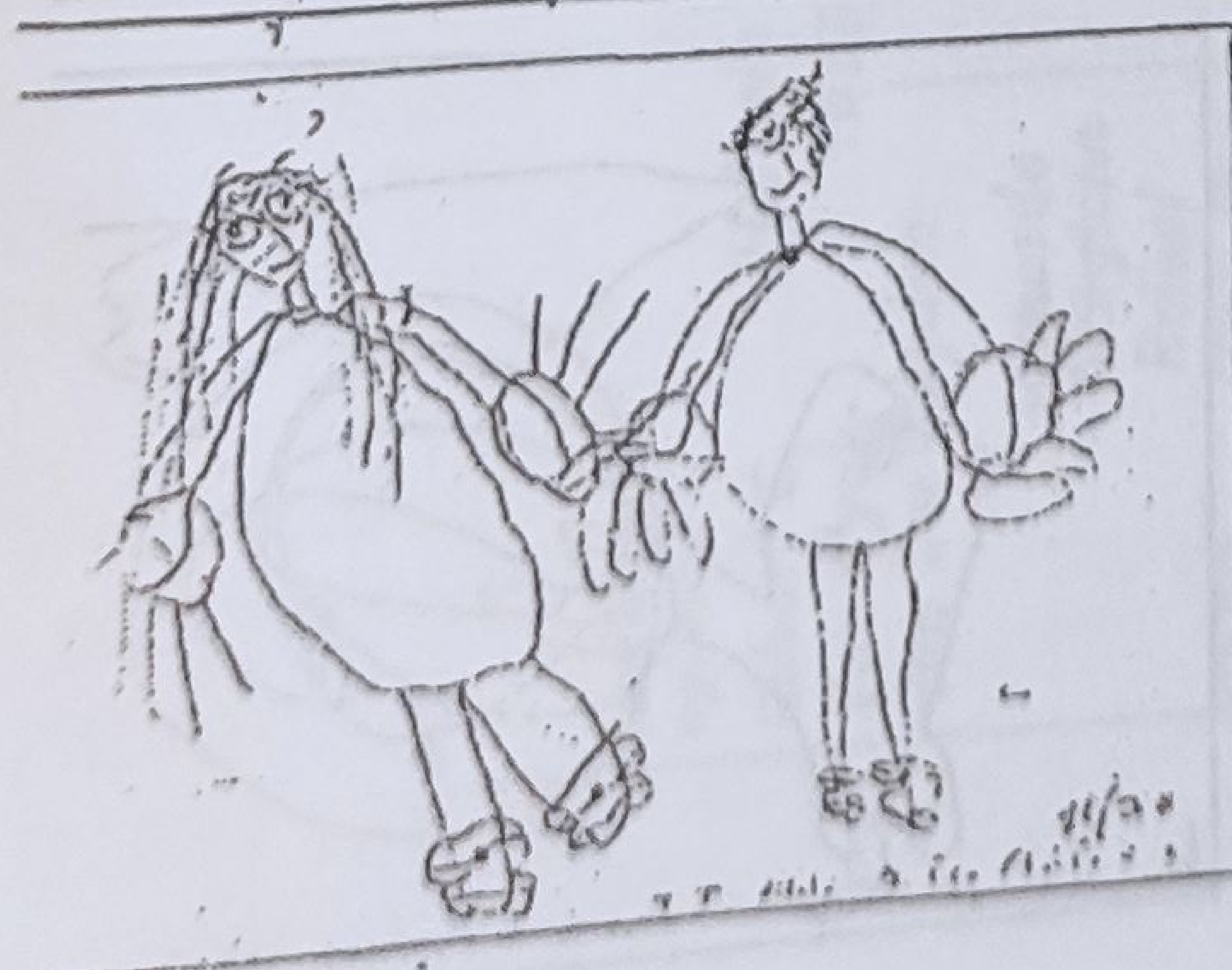
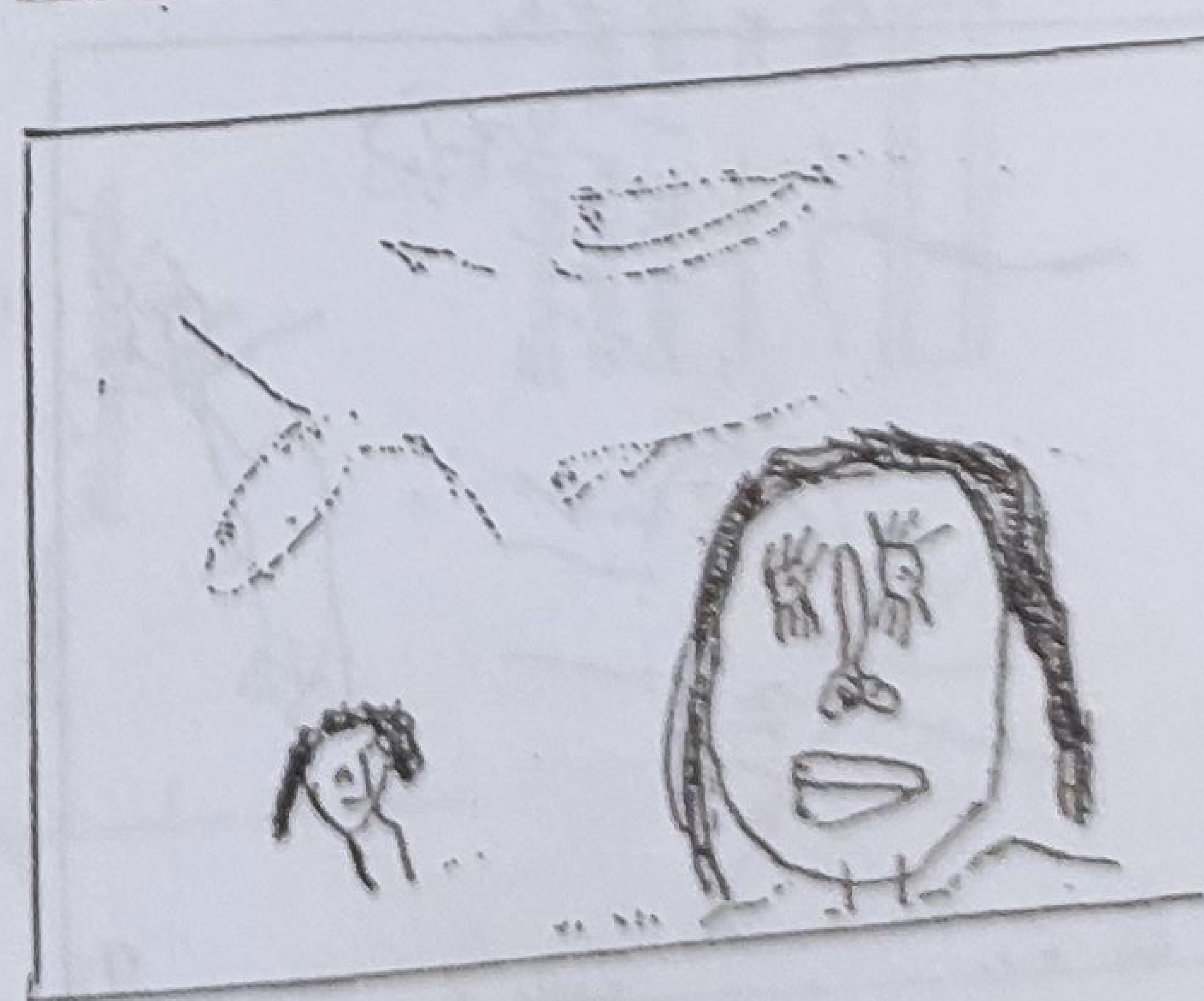
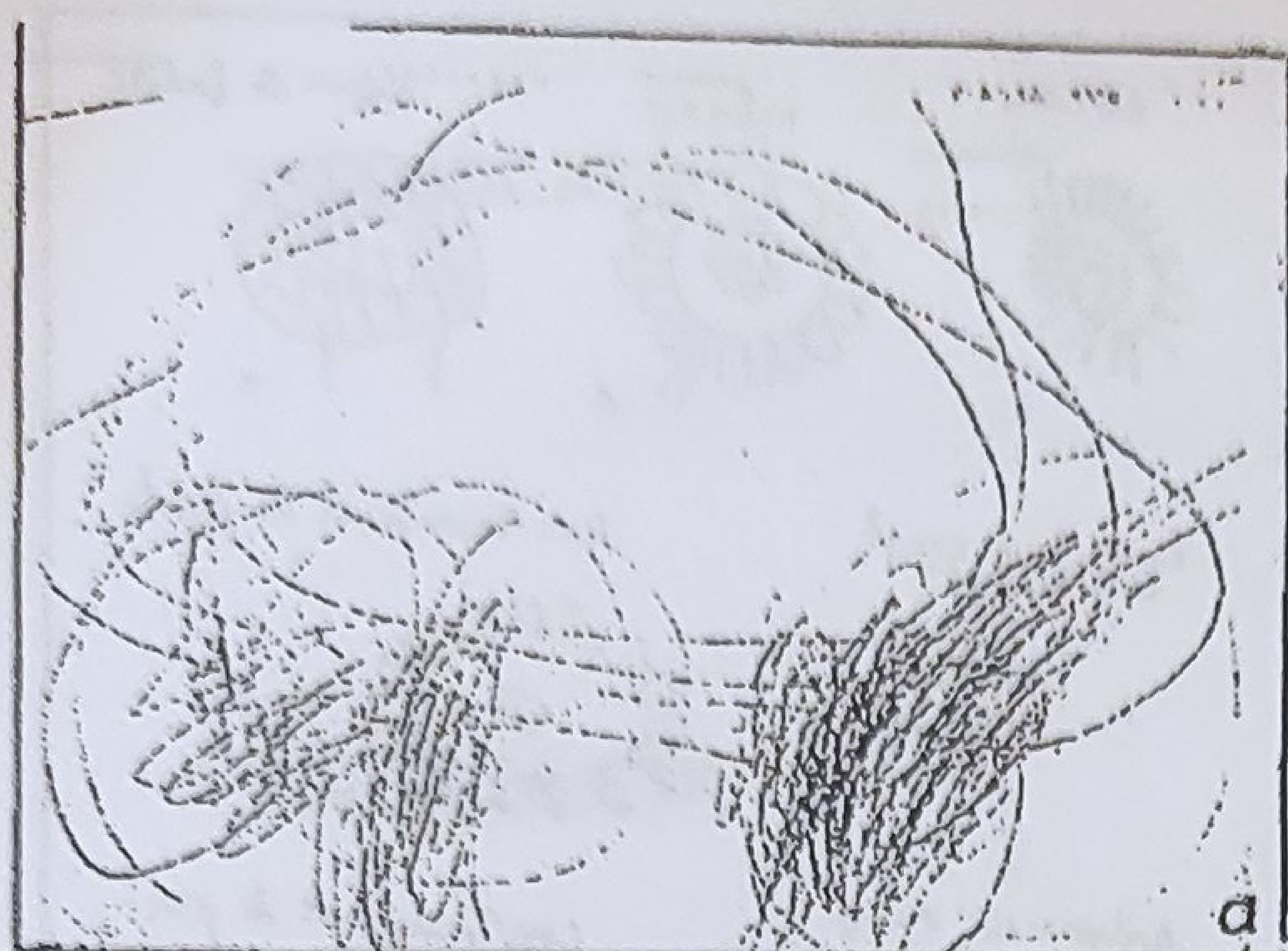
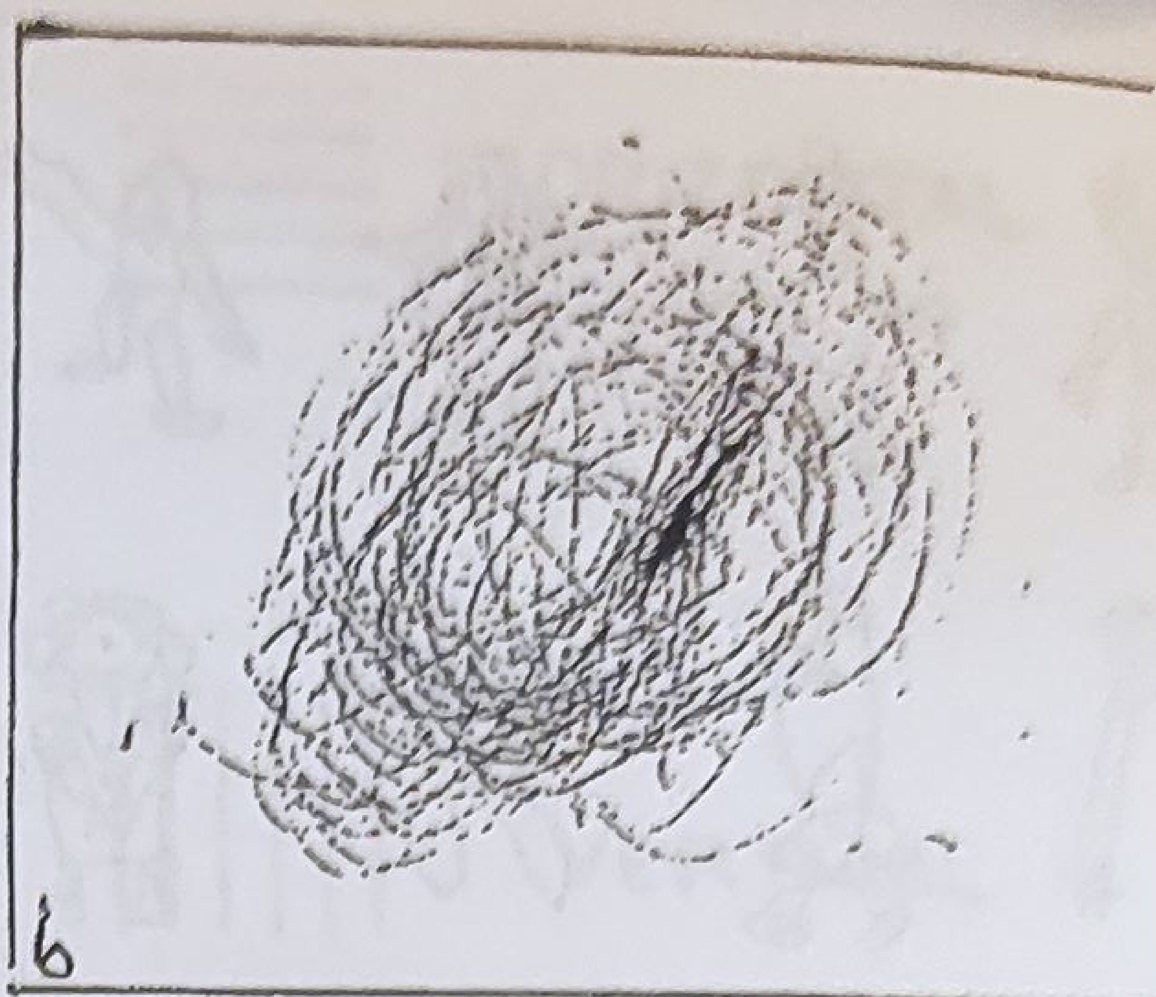
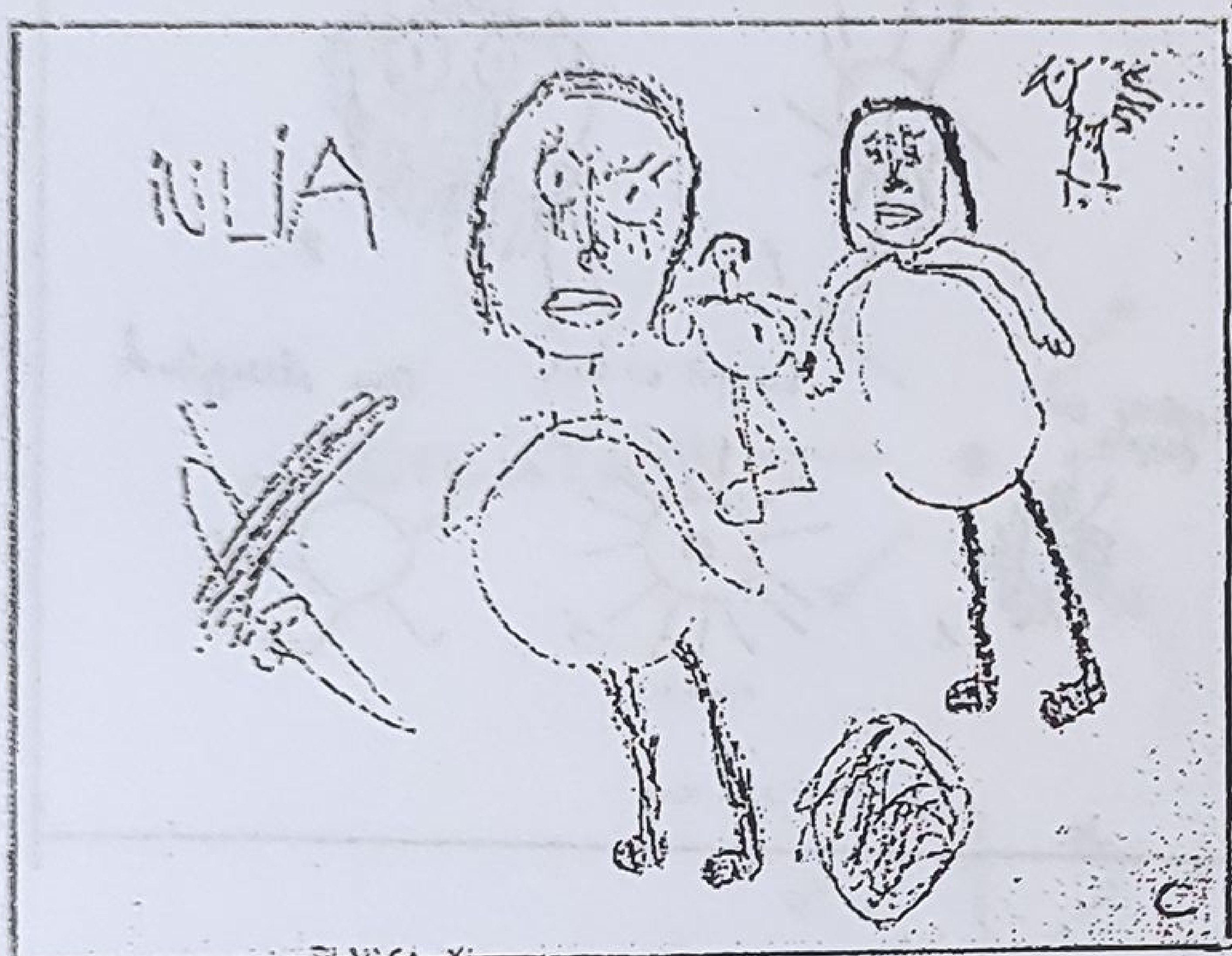
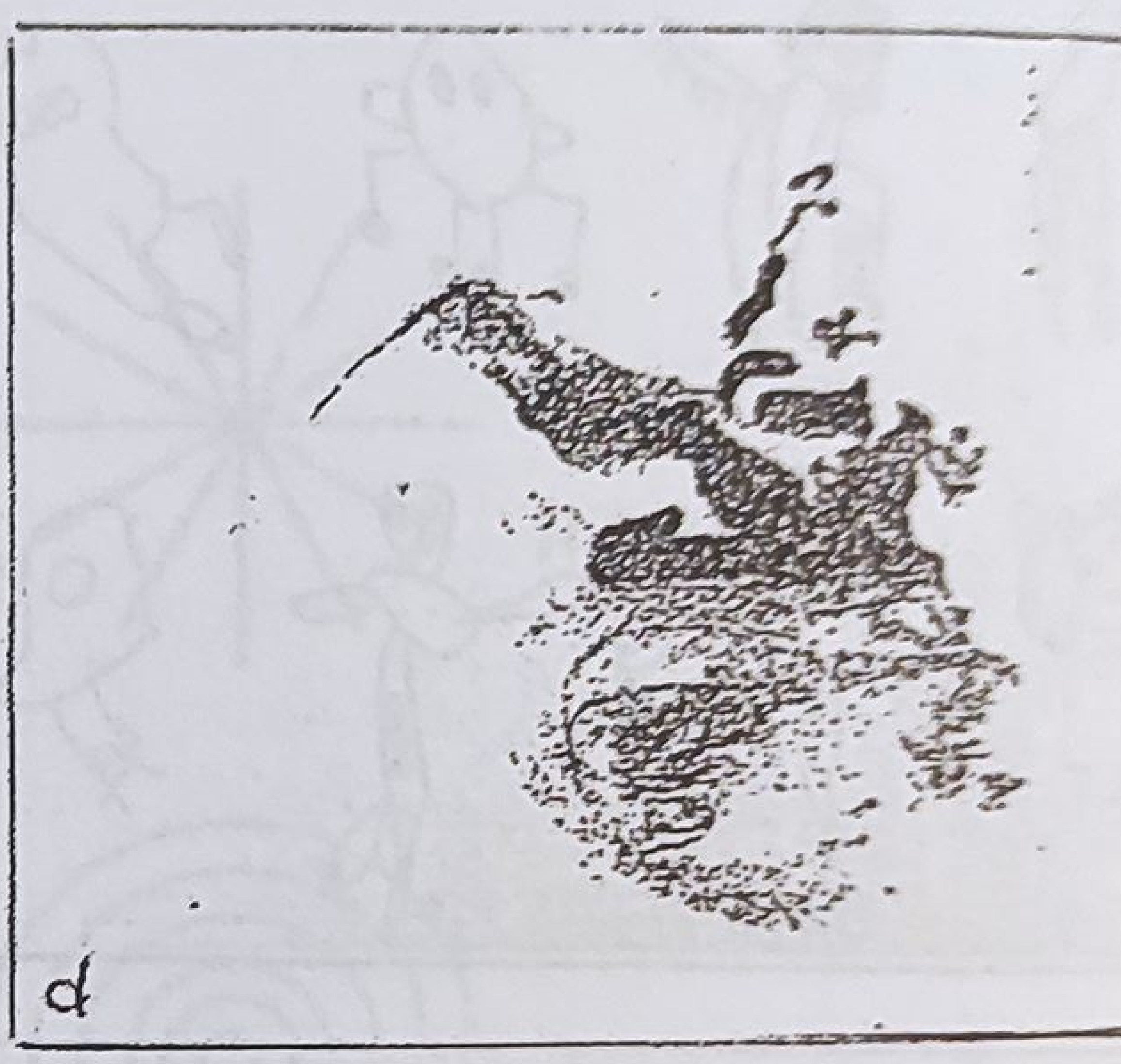







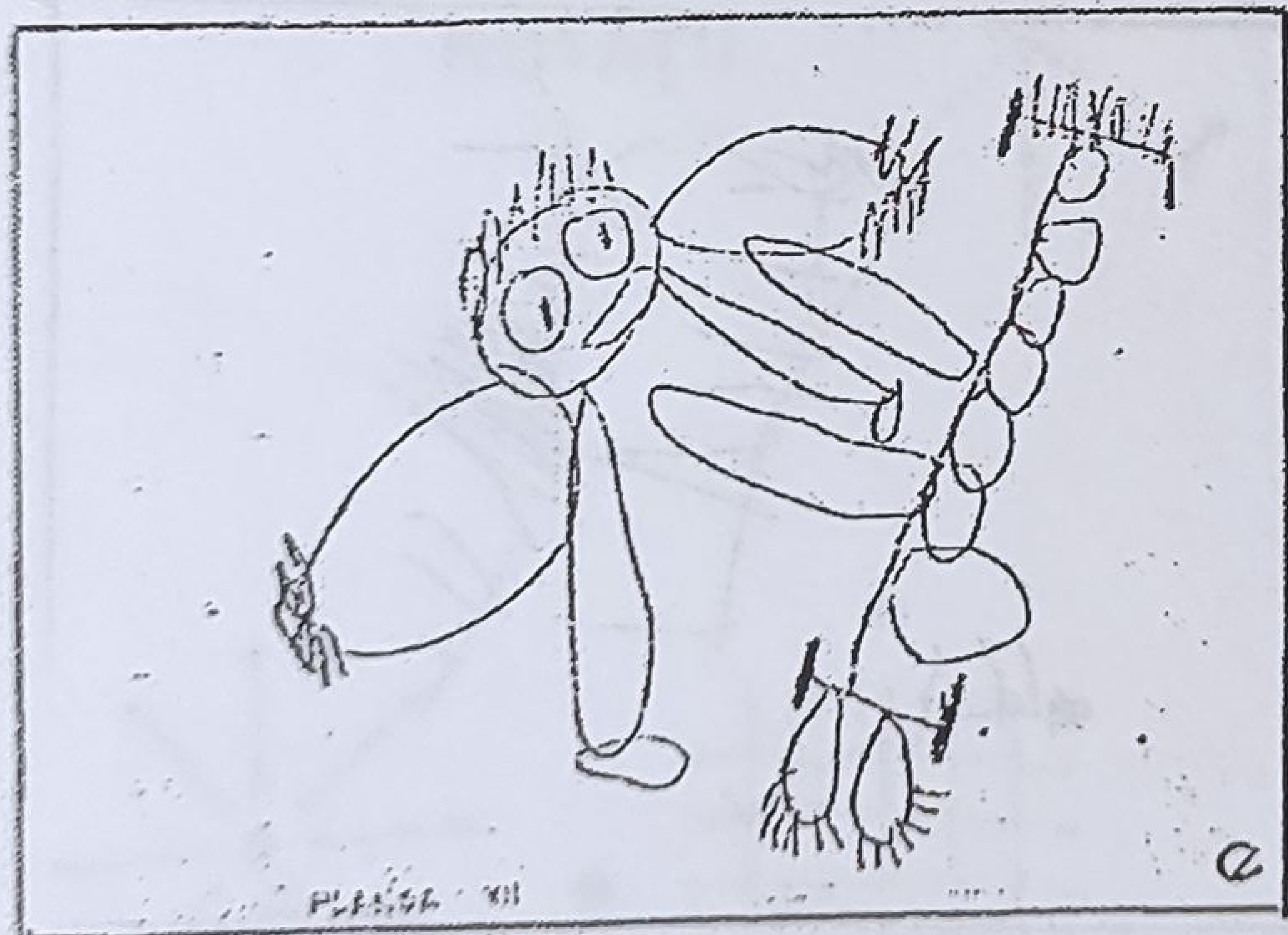
Fig. 4

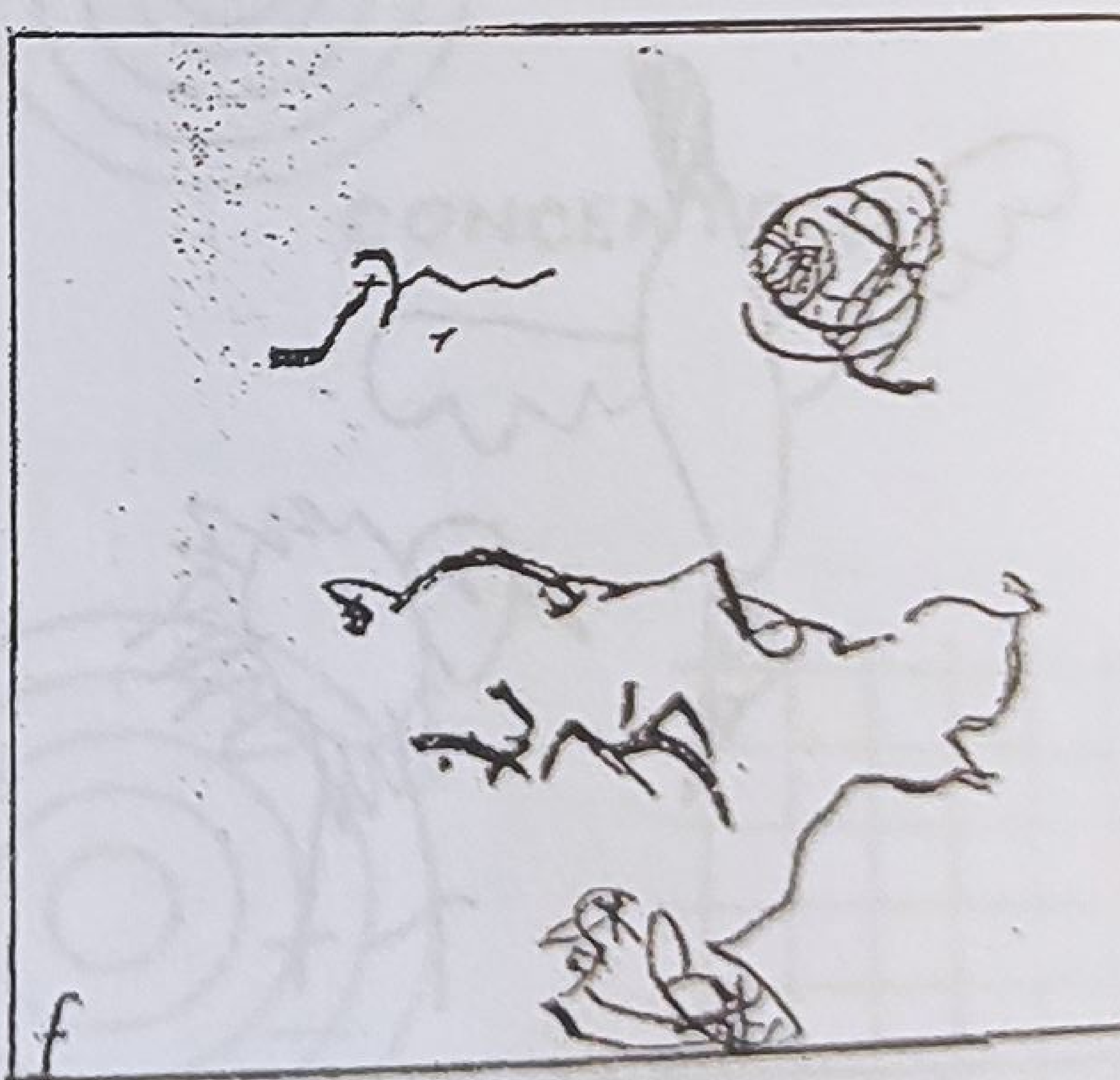


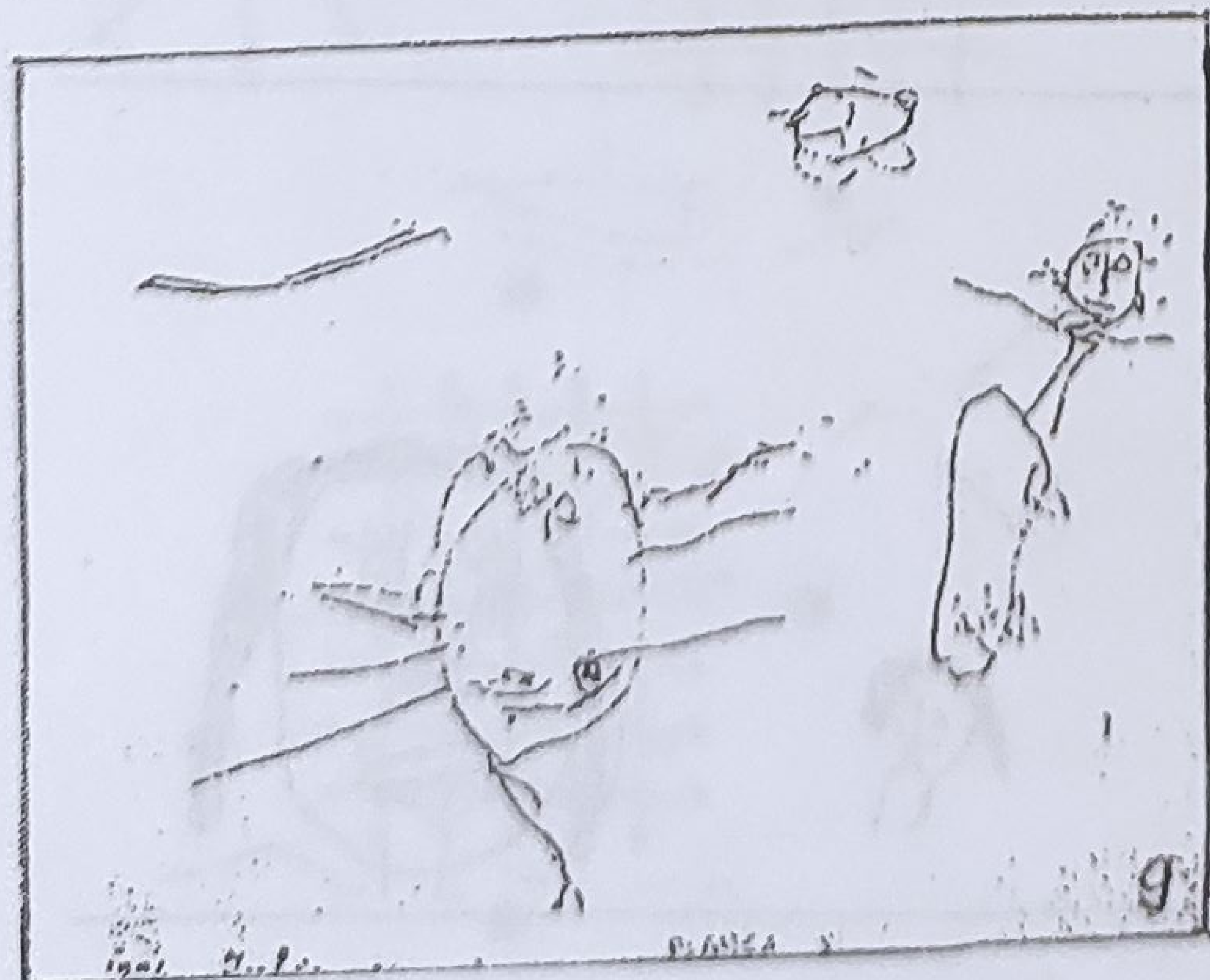












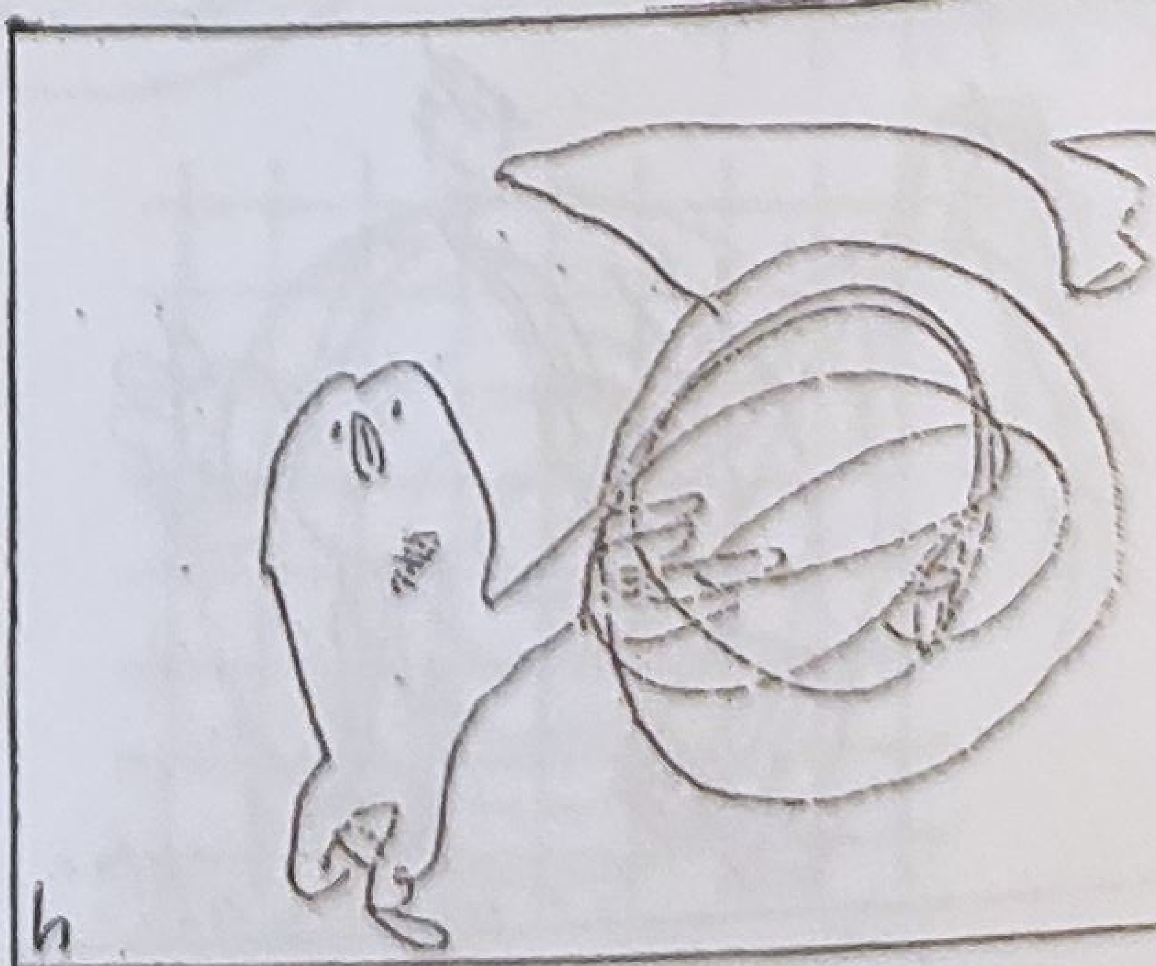


Fig. 5

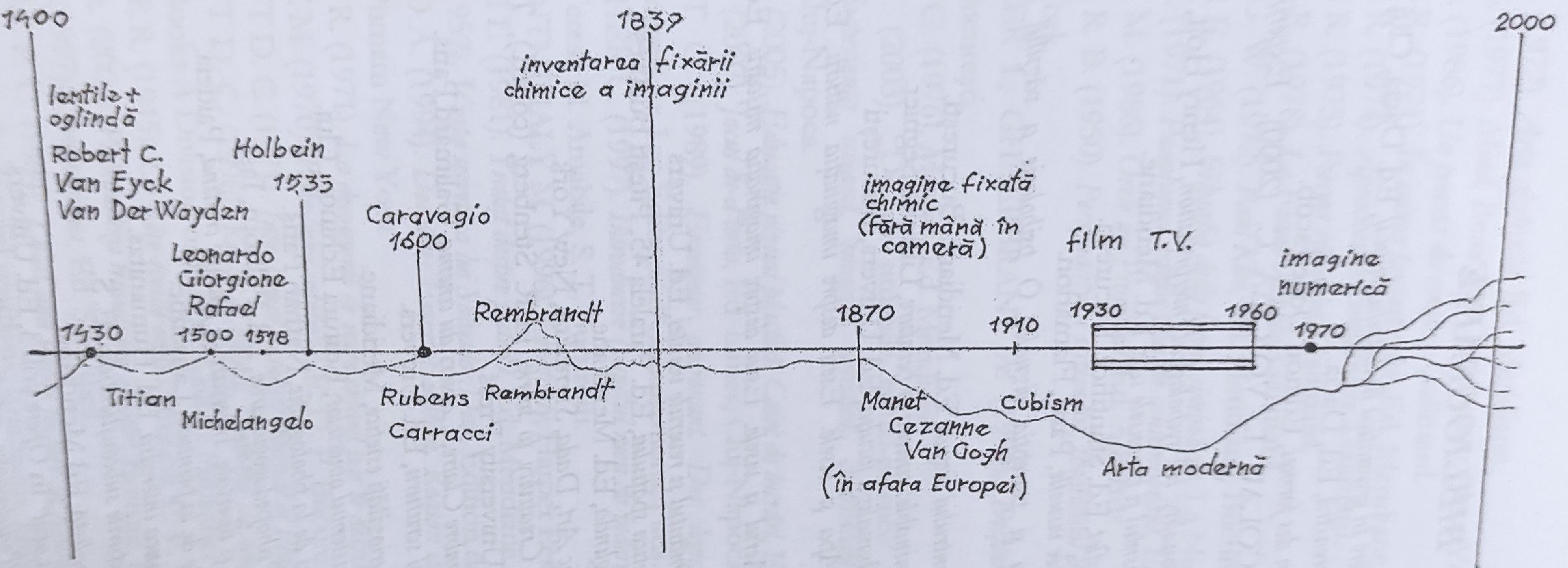

1400
1837
2000
inventarea fixării chimice a imaginii
lentile + oglindă
Robert C.
Van Eyck
Van Der Wayden
Holbein
1535
Caravagio
1600
Leonardo
Giorgione
Rafael
Rembrandt
1430
1500 1518
Titian
Michelangelo
Rubens
Carracci
Rembrandt
imagine fixată chimic (fără mână în cameră)
film T.V.
imagine numerică
1870
1910
1930
1960
1970
Manet
Cezanne
Van Gogh
(în afara Europei)
Cubism
Arta modernă
Evolutia în timp (1400-2000) a celor două modalităti de realizare a imaginilor — cu ajutorul lentilelor si oglinzilor sau cu ajutorul ochilor si a mâinii (eyeballing) după David Hockney (2001).
cu ajutorul lentilelor și oglinzilor
eyeballing
supremația filmelor

Fig. 6

Studiul nostru este o mică incursiune prin lumea imaginilor şi a întrebărilor pe care acestea le incită în noi, făcută cu precădere din perspectiva creativităţii, mai ales a creativităţii vizual-plastice şi din perspectivă psihopedagogică, ţinta noastră fiind mai ales profesorii de educaţie vizuală şi studenţii de la arte vizuale. Studiul nostru este într-un fel şi o modestă introducere în educaţia vizuală, fiindcă abordăm diferite tipuri de imagini cu caracteristicile lor specifice, dar şi diferitele relaţionări între aceste imagini naturale, psihice, tehnice, infantile, patologice şi imaginile artistice, precum şi aspecte ce ţin de potenţialul comunicativ şi seductiv al imaginii, şi, nu în ultimă instanţă, complexa problemă a receptării imaginii artistice.

Dacă nu vom extinde şi complexifica câmpul de explorare, jucare, înţelegere, cunoaştere a imaginilor şi a relaţiilor acestora cu lumea reală şi cu noi înşine începând de pe băncile şcolii, atunci profeţiile lui Giovani Sartori despre video-copil ar putea să se adeverească, ajungându-se nu doar la o post-gândire, ci chiar la o mortificare mecanică:

„Acolo unde lumea reală se schimbă şi se transformă în simple imagini, acestea devin la rândul lor nişte fiinţe reale, ce motivează eficient un comportament hipnotic".

(Debord, apud Ion Manolescu, 2003)



ISBN 978-973-726-301-8